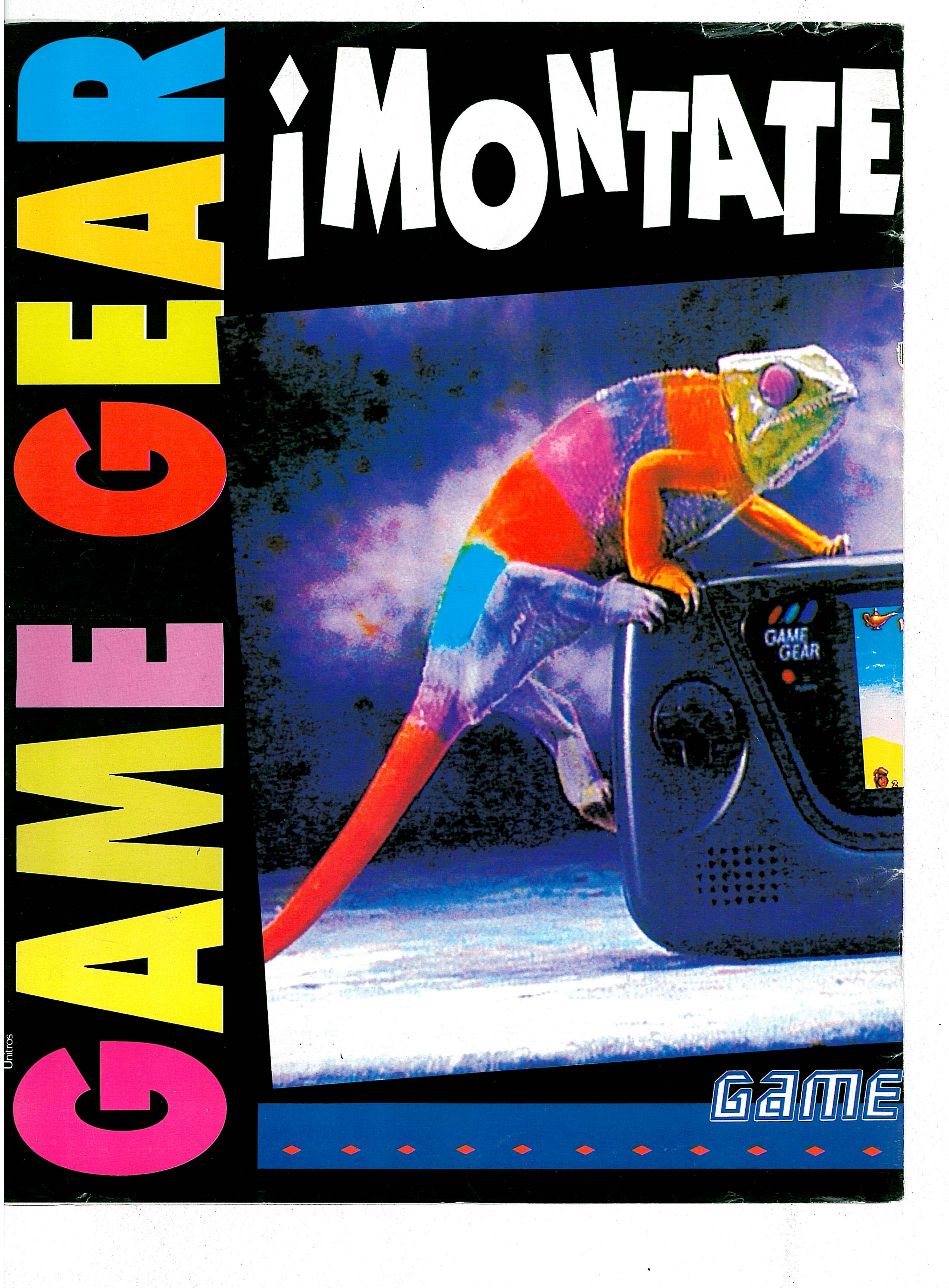

TODOSEGA
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA
Año II Número 18 - 350 PTAS
Grandes guías para
Virtua Racing y
Ecco The Dolphin
Las previews
más explosivas
MORTAL KOMBAT II
MEGA BOMBER MAN
ECCO 2
TAZMANIA 2
HOBBY PRESS
Lo mejor del verano:
SUPER STREET FIGHTER II
TOMCAT ALLEY
JUNGLE BOOK
SHINING FORCE II
¡¡Llega el Primer Juego de Rol!!
Un nuevo Astérix
para Master System y Game Gear
¡POR TUTATIS!


GAME GEAR
¡MONTATE
GAME GEAR
Game
Unitros

¡LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.

La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono.

La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento.

La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra.

La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.

Ante la duda, no te la juegues.

¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.

GEAR



SUMARIO

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Jefe de Sección:
Oscar del Moral
Redacción:
Roberto Lorente
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores:
Javier Abad Martínez,
A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río,
M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
España
Depósito Legal:
M-2108- 1993

La temperatura en los cuarteles generales de Sega España está subiendo de una forma escandalosa, y lo mismo ocurre en las demás distribuidoras. ¡Avalancha de novedades!.

Gracias a los últimos lanzamientos, empezamos a ver verdaderos juegos de CD, entre ellos «Rebel Assault» y «Battlecorps», dos juegos de innegable calidad.

Coincidiendo con el final de verano, tenemos una gran cantidad de previews. Y todas los juegos que os mostramos serán verdaderos rompelistas. Empezamos con «Mortal Kombat II», el juego de los luchadores digitalizados; continuamos con «Urban Strike», llegado a la redacción una vez preparada la portada; seguimos con «Mega BomberMan», Hudson Soft por fin se ha decidido a programar la versión Mega Drive. Por último, dos probables obras maestras de Sega: «Ecco: The Tides of Time» y «Taz 2».

Nuestra portada ha sido para un juego de Master, así que esperamos que los 8 biteros no se nos quejen. Pero hay para todo el mundo, desde el esperadísimo «Super SF II», hasta el «Jungle Book», pasando por varios juegos de CD y el «Hulk».

Año 2 - Nº 18 Septiembre 1994

SEGA DESPEGA

La multinacional japonesa se está preparando para los próximos meses, el nivel de actividad en sus oficinas es altísimo. Imaginad, juegos como «Super Street Fighter II», «Jungle Book», «Tomcat Alley», «Yumemi Mansión», «F1 Racing», que ya van a ser comercializados y que puntuamos en este número; sumad a esto todo lo que llegará próximamente: «Sonic & Knuckles», «Ecco II», «Tazmania 2», los «Power Rangers», «Dynamite Headdy», «Mega BomberMan», y el esperado «Lion King». Puede que parezca suficiente, pero aún queda lo más importante: Mega Drive 32X. La expectación que ha levantado esta nueva consola de 32 bits es enorme, y nosotros no vamos a quedarnos fuera de esta "movida". Tras conocer el hardware, ahora sólo queda conocer el software, del que daremos cumplida cuenta en próximas ediciones.
Así, se entiende que nosotros también participemos de su actividad y este mes tengamos unas cuantas páginas más; es un pequeño anticipo de lo que serán los próximos números.



Enviad vuestras cartas a: "Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Street Fighter II vs Eternal Champions

Para empezar, no sé como Julian Ropera Gil, cuya carta pudimos ver en el Buzón del anterior TodoSega, puede creer y decir que el «Eternal Champions» es mejor que «Street Fighter II Special Champion Edition». En un cartucho, lo que importa es la jugabilidad, y al segundo le sobra, lo mires por donde lo mires.

Tengo una queja hacia vosotros, no entiendo para qué ponéis esta sección si luego lo que decimos nosotros no se refleja en la revista, de verdad, creo que no tenéis en cuenta lo que os sugerimos. Después, ¿por qué Mr. Q dice que teniendo cualquier «Streets of Rage» no hace falta tener el «Final Fight», si éste es muchísimo mejor?

Por cierto, ¿qué ha pasado con el modo Versus?, Hace ya un par de números que no está entre las páginas de la revista. A mi me parecía de lo más interesante. Espero que hay sido una falta temporal, a ver si coincidiendo con el final del verano vuelve.

✉ Fabian Vidal de la Fuente. Madrid

Atención a la Master

¿Por qué dedicáis tan pocas páginas a la Master System II?. Por ejemplo, para publicar un juego de Mega Drive utilizáis seis páginas (como «Dragon Ball Z», «Streets of Rage 3», «Virtua Racing», etc) y luego para un juego de Master sólo vemos 2 tristes páginas (caso de «Ecco the Dolphin», «World Cup USA '94») y si no tenéis más juegos para publicar (es decir, si Sega no los pone a la venta) podríais poner juegos que ya llevan un tiempo en el mercado. Además, que a la vez pudieramos pedirlos, porque aquí, en Garrucha, casi no venden videojuegos, y de paso ampliáis el número de páginas. También deberíais decir si los juegos son fáciles o no, puesto que luego jugamos y nos los terminamos en dos patadas (caso del «Sonic Chaos» de Master).

✉ Diego Riquilume Navarro. Garrucha, (Almería)

Juegos de coches

Primero, me gustaría felicitar a todo el equipo de TodoSega por la gran revista que hacéis. Segundo, me gustaría quejarme por la disminución del número de páginas cuando llega el verano, y después preguntar qué ha ocurrido con el modo versus.

Otro punto, me gustaría saber porqué se hacen tan pocos juegos de motos y sí muchos de coches, como «Virtua Racing», «F 1», etc. Por cierto podríais hacer comparativas de tres o cuatro juegos a la vez, seguro que serían de lo más interesante (juegos de lucha, de coches, deportivos, etc).

✉ David Hoyos Plaza. Carrascosa del Campo (Cuenca)

Las cosas, como son

Me gustaría deciros un par de cosas para mejorar un poco esta magnífica revista, que nos ofrecéis mes a mes:

1) Me parece un poco "curioso" que TodoSega cueste lo mismo que Hobby Consolas, teniendo ésta más páginas. Son una media de 90 páginas por TodoSega contra 160 de Hobby. Además, en vuestros dos últimos números únicamente habéis tenido 84 páginas. Espero que en el futuro tengáis en cuenta este pequeño comentario y ampliéis su número.

2) Creo que deberíais ser más sinceros con las puntuaciones. Por ejemplo: Sonic 3 tiene un 97%, y no creo que se merezca tanto. Parece como si exageraráis con los juegos más esperados, para que tengan una buena venta. O también habláis muy bien de algunos juegos para que luego no lleguen ni siquiera al 90%.

3) Creo que tenéis demasiada publicidad. En todas las páginas de vuestra revista lleváis anuncios. De verdad, a nadie le gusta estar leyendo un comentario y encontrarse con un anuncio diciéndole lo buenas que son las consolas de Sega, ¡eso ya lo sabemos todos!.

Bueno, perdonadme que os haya puesto un poco verdes, pero creo que necesitáis un pequeño empujón para hacer la revista aún mejor de lo que la hacéis, que ya es decir.

✉ Oscar Díaz Granado. Esplugas de Llobregat (Barcelona).

Peticiones varias

¿Por qué no hacéis más concursos?. Sólo tenéis una sección, podríais poner más, como por ejemplo para votar al mejor juego de cualquier consola de Sega. Así, el juego que tuviera más votos se entregaría en sorteo a uno de los votantes del juego.

✉ Jaime Moret Zabal (Valencia)

Siempre estoy picado a mis amigos, diciéndoles que soy mejor jugador que ellos y que en cualquier juego que pase por mis manos me hago más puntos que ellos. Os digo esto porque echo de menos una sección de records.

✉ Vicente Monedero Jiménez (Valencia)

¿Qué tal una nueva sección para revisar juegos antiguos?. Así podríamos descubrir que algunos de los cartuchos con más tiempo son muy interesantes.

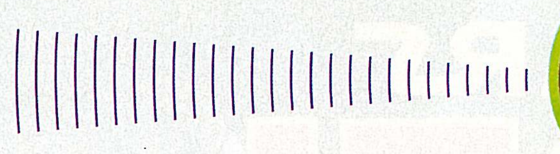
✉ David Hoyos Plaza. Carrascosa del Campo (Cuenca).

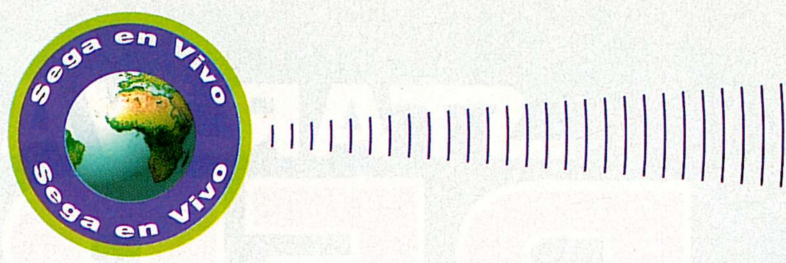




VERSION DEL GALARDONADO PC CD-ROM CON SUS ASOMBROSOS GRAFICOS Y ANIMACIONES EN TRES DIMENSIONES.
ESCENAS REALES DE LAS PELICULAS DE LA SAGA STAR WARS. SONIDO DIGITALIZADO Y EFECTOS SONOROS CINEMATOGRAFICOS.
BANDA SONORA ORIGINAL DE JOHN WILLIAMS, INTERPRETADA POR LA ORQUESTA SINFONICA DE LONDRES Y REPRODUCIDA EN ESTEREO.

Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.





Ahora con radio
STEREO GEAR

Todos conocéis el avanzado TV Tuner de Sega, que os permite ver la televisión en vuestra consola, pues bien, ahora llega el Stereo Gear. Este pequeño aparato se conecta a la game Gear a través de la ranura de cartuchos, y os permitirá escuchar vuestra emisora favorita de FM, y en estéreo. Es de Beeshu Incorporated, una compañía americana.

De la NBA a tu consola
SHAQ O´NEAL



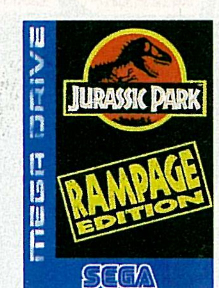


Después de ver lo que Shaquille O´Neal hace con sus rivales, está bastante claro que Electronic Arts no ha hecho una mala elección. La súperestrella de la NBA será la protagonista de este beat 'em up al más puro estilo arcade. Sus 11 luchadores estarán encasquetados dentro de un cartucho con 24 megas.

Avalancha de novedades
NUEVOS SONIC Y JURASSIC PARK

SONIC & KNUCKLES

El mes pasado os anunciábamos la próxima llegada del que será el nuevo título Sonic, ahora, por fin os podemos contar cuál será la novedad más importante. En una ranura adicional podréis insertar los demás cartuchos de la serie (todos los Sonic de Mega Drive) y acceder a todos sus niveles, con lo que la jugabilidad está asegurada. Pero este no es el único lanzamiento, en octubre veremos segundas partes para «Jurassic Park» y «Ecco»; y juegos para CD: «Fahrenheit» y «Midnight Riders», ambos utilizando la tecnología TruVideo, que tan espectacular resulta.



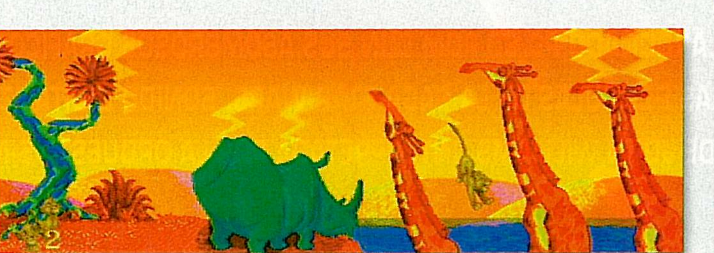
Sonimag, donde nacen las estrellas
MEGA DRIVE 32X

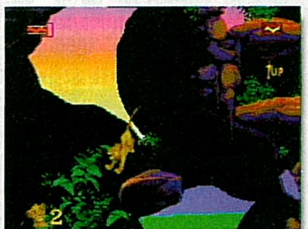
Sega está preparando de forma muy especial su presencia en Sonimag, la feria internacional del sonido y la imagen de Barcelona que se celebrará en septiembre. La multinacional japonesa copará casi por completo uno de los pabellones, pero no sabemos qué es lo que va a mostrar. Nosotros, por si las moscas, no vamos a faltar. Creemos que los tiros van por el tema Mega Drive 32X.

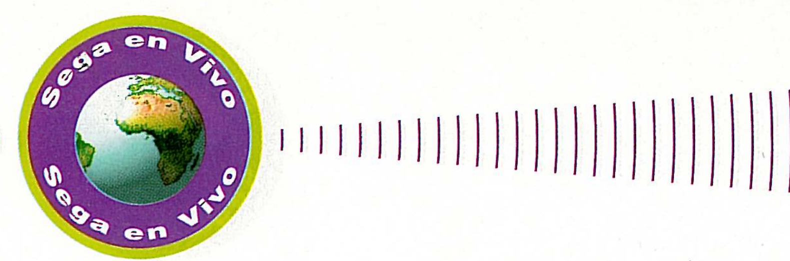
Una película de 24 Megas
EL REY LEÓN

Hemos tenido la oportunidad de probar el próximo lanzamiento de Sega, basado en la película del mismo título. El cartucho tendrá 24 megas, y conjugará a la perfección la acción con la estrategia. Nos hemos quedado alucinados con la animación del pequeño león, es magistral. El mes que viene os ofreceremos una preview.



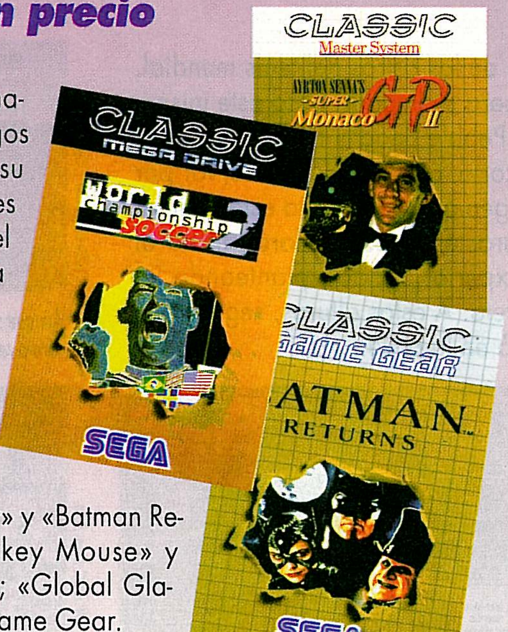






SEGA CLASSICS

Calidad a buen precio

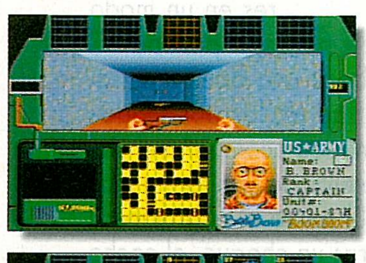


Si siempre has deseado hacerte con uno de los juegos clásicos de Sega, pero su precio te lo ha impedido, esta es tu oportunidad. Sega prepara el lanzamiento de una nueva línea de producto denominada **Sega Classic**. Serán títulos tanto nuevos como de los de siempre, cubriendo las tres consolas. Estos serán algunos de los cartuchos: «Eternal Champions», «Robocop vs Terminator» y «Batman Returns» para la 16 bits; «Mickey Mouse» y «Wonder Boy 3» para Master; «Global Gladiators» y «Superman» para Game Gear.

Conecta tu Mega Drive

ZERO TOLERANCE

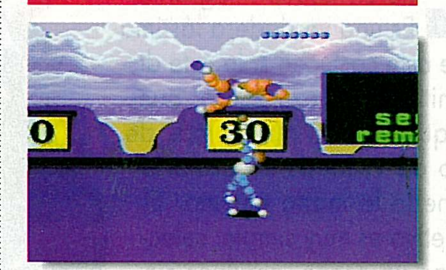
El nuevo juego de Accolade es una especie de mezcla entre «Corporation» y «Doom». Os propone una perspectiva subjetiva para recorrer una gigantesca base alienígena. Recogeréis todo tipo de objetos mientras aseguráis vuestra supervivencia. Como novedad, la posibilidad de conectar dos Mega Drive a través de un cable para jugar dos personas en dos televisores.



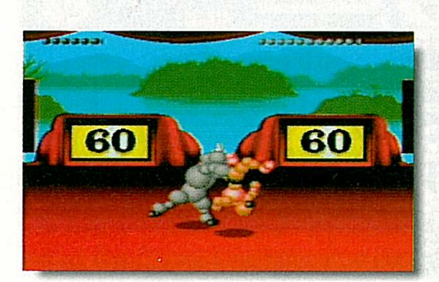


Esféricamente original

BALLZ



Por fin, un juego de lucha original. «Ballz» utiliza esferas para representar a sus luchadores, y será comercializado en nuestro país a partir del 14 de septiembre.



SEGA FLASHES

"THEME PARK"



Bullfrog ha anunciado la próxima llegada de «Theme Park» a nuestras Mega Drive. En él, seréis los gestores de un parque de atracioneses; tendríes que comprar atraciones, pagar a los trabajadores, hacer publicidad, etc. En definitiva, un adictivo y complejo simulador.

"SYNDICATE"



Lo anunciamos aquí hace un par de números. Su lanzamiento estaba preparado para este mismo mes, pero ha habido algún retoque en la programacion, para hacerlo aún más atractivo. Esperamos que no se vuelva a retrasar; es uno de nuestros títulos más esperados.

"SHINING FORCE"



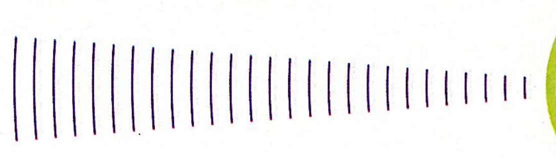
Como era de esperar, Game Gear también tendrá sus nuevos juegos de rol. Uno de los lanzamientos que está casi confirmado es el de este «Shining Force». Variará visiblemente frente a las versiones Mega Drive, pero seguirá manteniendo sus altas cotas de jugabilidad.

"MORTAL KOMBAT II"



Esto es un Flash de ultimísima hora. Según fuentes de Acclaim, y a pesar de que nosotros hemos afirmado lo contrario, sí que habrá una versión para Master System de «Mortal Kombat II». Desde aquí rectificamos el error y esperamos que los de 8 bits reciban con alegría este flash.



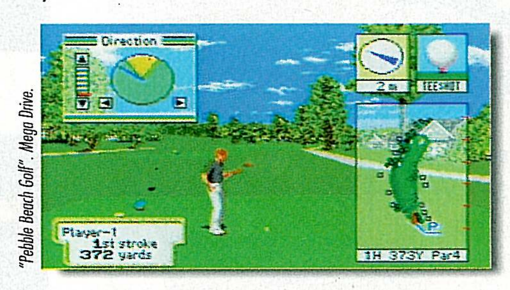



ATP Tour Tennis y Pebble Beach Golf Links para Mega Drive

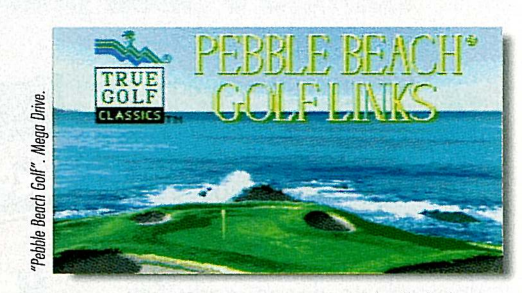
DEPORTE DE ÉLITE EN TU CONSOLA

Los nuevos lanzamientos para la serie Sega Sports serán duros rivales para dos cartuchos con mucha solera como son «Pete Sampras Tennis» y «PGA Tour Golf». Estos dos nuevos juegos de la factoría Sega son «ATP Tour Championship Tennis» y «Pebble Beach Golf Links». ATP deslumbrará por su excepcional calidad gráfica y su gran número de opciones. Incluirá digitalizaciones de los astros del tenis mundial. Se espera su llegada para este mismo mes. «Pebble Beach» tampoco se quedará corto, como podéis observar por la imagen que acompaña esta noticia. Sus características satisfarán hasta al más experto jugador, planteando un buen reto. A estas alturas, seguro que ya está en la calle.

"ATP Tour". Mega Drive.

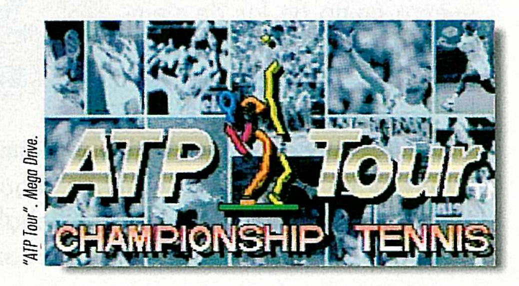


"Pebble Beach Golf". Mega Drive.



"Pebble Beach Golf". Mega Drive.

Aunque sólo contiene un campo, éste está detallado de una forma realmente puntillosa.



"ATP Tour". Mega Drive.

OutRunners, la pasión de conducir

CONDUCCIÓN A LA AMERICANA



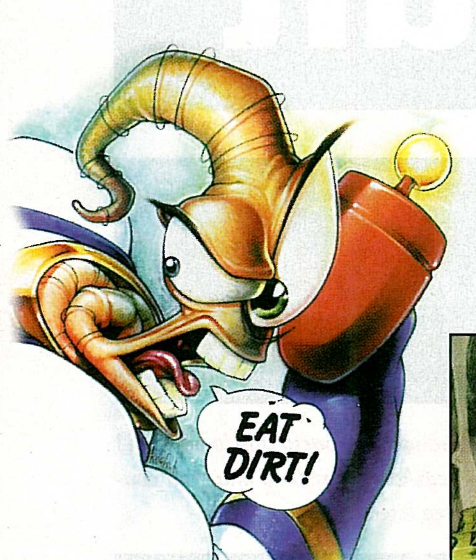
La música será uno de los aspectos más sobresalientes de este nuevo cartucho.

La serie «OutRun» ya tiene un nuevo integrante. Es una verdadera lástima que este cartucho sólo este disponible en el extranjero, puesto que seguro que a más de uno de vosotros os gustaría ponerle la mano encima. El objetivo es muy simple: selecciona un coche, conduce sin miedo y llega hasta la meta final situado en primera posición. Pero también ofrece diversión para dos jugadores en un modo especial de pantalla partida. El cartucho ofrece una buena sensación de velocidad en los dos modos posibles, y la música acompaña el viaje por las carreteras de una forma más que correcta. El punto más graciosos llega cuando tras un choque, el coche sigue su camino y nuestros pilotos intentan subirse a él, ¡en marcha!. No sabemos si algún día llegará a nuestro país, pero es un cartucho que ha llamado nuestra atención.



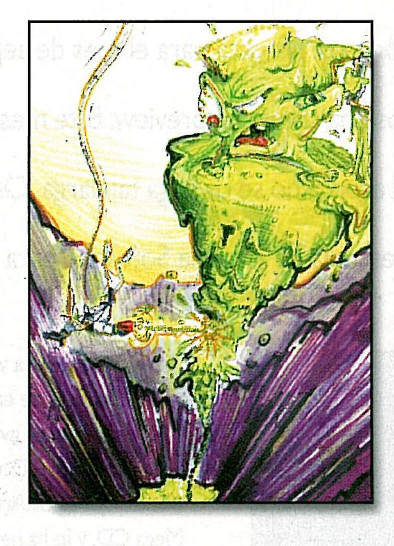

EL PERSONAJE DEL MES

EARTHWORM JIM



Ya lo conocéis, Todo-Sega os ofreció la noticia hace ya dos números, pero es que en los Estados Unidos está siendo una verdadera fiebre, ¡y aún no ha sido comercializado el cartucho!. El culpable de todo esto no es otro que «Earthworm Jim», el nuevo producto de Dave Perry, y promete romper todos los estándares de calidad en cartucho.



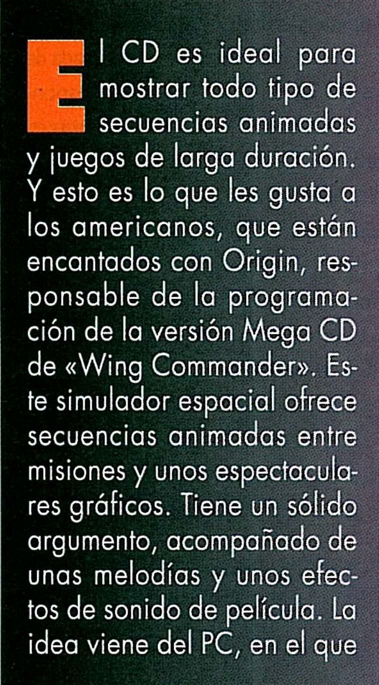


TOP 10 JAPAN

1. PHANTASY STAR IV — Mega Drive
2. ALDARK — Mega CD
3. LUNAR CD — Mega CD
4. DREAM HOUSE — Mega CD
5. PUYO PUYO — Mega Drive
6. J. LEAGUE SOCCER — Mega Drive
7. MORTAL KOMBAT — Mega CD
8. SONIC CD — Mega CD
9. JOE MONTANA NFL'94 — Mega Drive
10. MICROCOSM — Mega CD

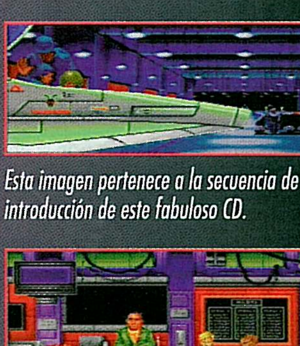
EL JUEGO DEL MES

WING COMMANDER



El CD es ideal para mostrar todo tipo de secuencias animadas y juegos de larga duración. Y esto es lo que les gusta a los americanos, que están encantados con Origin, responsable de la programación de la versión Mega CD de «Wing Commander». Este simulador espacial ofrece secuencias animadas entre misiones y unos espectaculares gráficos. Tiene un sólido argumento, acompañado de unas melodías y unos efectos de sonido de película. La idea viene del PC, en el que ya disfrutan con su tercera entrega. Pero también sabemos que próximamente llegará la versión para Mega Drive de su segunda parte: «Wing Commander II».





Esta imagen pertenece a la secuencia de introducción de este fabuloso CD.





TOP 10 USA

1. SONIC 3 — Mega Drive
2. J. MONTANA NFL'94 — Mega Drive
3. NHL HOCKEY'94 — Mega CD
4. MORTAL KOMBAT — Mega CD
5. FIFA SOCCER — Mega Drive
6. NBA JAM — Mega Drive
7. TECMO NBA — Mega Drive
8. W. SERIES BASEBALL — Mega Drive
9. ETERNAL CHAMPIONS — Mega Drive
10. NBA SHOWDOWN — Mega Drive







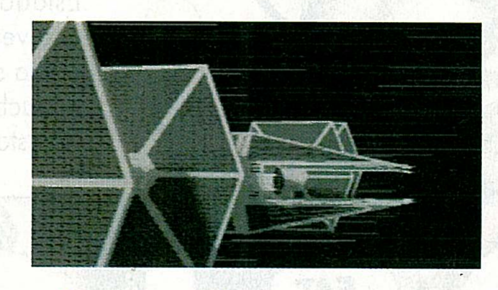




El CD explotado al máximo

Rebel Assault

Su comercialización está prevista para el mes de septiembre, y el mes pasado os ofrecimos una completa preview. Este mes lo traemos a estas pàginas, para que la espera no se os haga tan larga. Os estamos hablando de «Rebel Assault», el título estrella de Arcadia Software para esta temporada.



Aprovechando el espacio que le brinda el soporte, LucasArts ha incluido una gran cantidad de vídeo digitalizado.

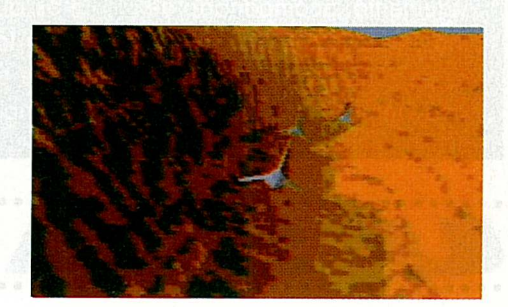




Es la primera vez -por lo menos en nuestro país ya que en los USA han podido disfrutar con las aventuras de Guybrush Threpwood en Mega CD, o sea «The Secret of Monkey Island»- que LucasArts produce un videojuego para Mega CD, y lo ha hecho a lo grande. No solo nos trae un CD de gran calidad desde el punto de vista del título que lo avala, sino que todo en él está a la altura de las circunstancias: vídeo digitalizado tomado de la película del mismo nombre, banda sonora original también del mismo soporte, y un sonido FX de lo más deslumbrante. Todo ello acompañado de la tensión que genera estar luchando por la libertad de los rebeldes en la inmensidad del espacio estelar, del que en cualquier



momento puede saltar la sorpresa e iniciarse el ataque por parte de una impresionante armada de cruceros estelares, cada uno con su correspondiente flota de veloces y agresivos Tie Fighters. Pero frente a este derroche de medios los rebeldes ofrecerán la única arma que poseen, los tecnologicamente avanzados cazas X-Wing, más rápidos y ágiles que los Tie Fighters. Y a todo ello hay que sum,ar el valor y la calidad como piloto que atesora cada uno de estos rebeldes. Como véis, hay suficiente tema como para divertirse y entreteneerse durante un tiempo bastante largo, puesto que son 13 las misiones que será necesario completar para derrotar a la temible flota Imperial, comandada por el oscuro Darth Vader.



Shadow of the Beast II

El lado oscuro de la bestia

Tuvimos oportunidad de disfrutar con este título en su versión Mega Drive, y ahora nos llega en compacto, con las ventajas que ello conlleva. De primeras podremos asistir a una tétrica secuencia de introducción, acompañada de un sonido realmente terrorífico y que ambientará el juego. Después, voces digitalizadas, secuencias animadas entre fases y poquita cosa más. A estas alturas, ya debería estar en las tiendas.





Llegará en septiembre

Battlecorps

Core Design sigue desarrollando juegos para Mega CD. Dentro de muy poco nos llegará «Battlecorps», un arcade muy especial.



Perspectiva subjetiva para un arcade con una calidad muy alta.

Vosotros ya lo conocéis, hace tres o cuatro números pudistéis conocer cómo iba a ser el juego, con ocasión de un excelente Work in Progress. El juego no ha variado mucho dede entonces, e incorpora todo lo que en su día os anticipamos: perspectiva subjetiva en un particular 3D tipo «Thunderhawk», excepcional calidad gráfica, sonido CD y voces digitalizadas. Podréis seleccionar una de entre tres armaduras diferentes para tomar parte en esta pequeña guerra de defensa del mineral de vuestro planeta. Además, contaréis con la posibilidad de disfrutar con el poder ofensivo de todo un gran arsenal de armas. Próximamente tendremos más noticias.

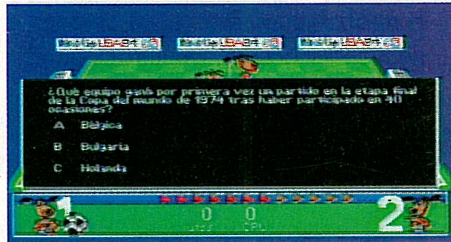




World Cup USA '94

El deporte rey, para Mega CD





Tras hacer su aparición en las diferentes versiones de cartucho, nos llega ahora el juego oficial de la Copa del Mundo de fútbol en CD. El juego sigue siendo prácticamente igual, pero se aprecian algunos detalles nuevos en la pantalla de presentación y los diferentes menús de opciones, además de que US Gold ha incorporado un nuevo modo de juego en base a preguntas sobre los diferentes mundiales celebrados, y una especia de ficha con secuencias animadas en tres dimensones sobre los diferentes escenarios y ciudades sede del Mundial. Para cuando leáis estas líneas el juego estará ya en las tiendas, así que próximamente os ofreceremos un extenso artículo sobre este nuevo compacto.

Double Switch

Una película interactiva

Eddie es el dueño de una extraña mansión, pero él no está aquí para protegerla, así que tendrás que ser tú el que se ocupe de esa labor. Realizado por Digital Pictures, este nuevo compacto incorpora la tecnología Truvideo y seguro que ya está a la venta.

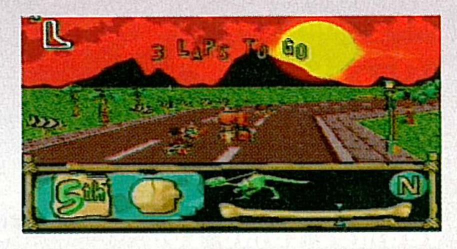


B.C. Racers

Más "cambios"



Anunciado para el mes de agosto, no es la primera vez que el esperadísimo «B.C. Racers» se retrasa. Ahora parece ser que su lanzamiento ha vuelto a ser pospuesto, pero tenemos un par de pantallas, que esperamos os sirvan para haceros una pequeña idea de lo que será este CD de prehistóricas carreras.



MEGA PREVIEW

Y la historia continúa.....

- Mega Drive
  Game Gear
- Acclaim
- Septiembre

Falta muy poco tiempo para que la conversión más esperada de los últimos tiempos vea la luz. Seguro que os vais a sorprender cuando veais que la versión Mega Drive será practicamente igual a la máquina original, lo que dice mucho de la capacidad como programadores de estos chicos; y la portátil tampoco se quedará atrás. Veamos cómo son.

MORTAL KOMBAT II

Tras un tiempo de intenso mareo tipo perdiz y muchos problemas para conseguir material por el oscurantismo y secretismo del proyecto, por fin os podemos ofrecer información sobre el cartucho más esperado de la temporada (después de «Super Street Fighter II», claro, ¿o no pensáis así?): «Mortal Kombat II».

Acclaim Entertainment Inc ha conseguido la licencia para convertir la fabulosa y "mortal" recreativa de los americanos de Bally Midway, autores a su vez de la recreativa «Mortal Kombat». En su conversión para cartucho, este videojuego fue el que inició uno de los más intensos debates sobre la violencia en los cartuchos, pero parece que todo el mundo recobró la sensatez y la cordura al darse cuenta de que efectivamente no eran mas que eso: videojuegos, o medios de entretenimiento y diversión.

Si ya conocéis la recreativa sabréis que es una verdadera pasada, lo que realmente pone el listón muy alto para una conversión a las máquinas de 16 bits, ¡y aún más si hablamos de las portátiles!. Pero llegará, tanto para Mega Drive como para Game Gear.

De momento os podemos contar que la versión MD será muy parecida, sino igual a la recreativa original; Acclaim ha reproducido de forma total (explotando al máximo la capacidad del hardware) todos y cada uno de los luchadores con sus movimiento especiales, incluyendo "babalities", "fatalities" y "friendships". Los fondos también serán prácticamente iguales, tanto en 16 como en 8 bits. Por ello, finalmente el cartucho MD contendrá la apabullante cifra de 24 megas de lucha y acción. Mientras que el de GG será de 4 Megas. Esto es todo lo que os podemos contar, pero el mes que viene os ofreceremos un extenso reportaje.

Los "nuevos"



SHANG TSUNG
Perdedor del anterior torneo, vuelve dispuesto a recuperar su fama.



BARAKA
Uno de los luchadores más violentos y agresivos de la recreativa.



JAX
Está aquí para demostrar que es el mejor luchador de wrestling.



KITANA
Perteneció a la guardia personal de Shao Kahn, con lo que ello siginifica.



KUNG LAO
El sombrero de este luchador no es un simple adorno, él lo utilizará como arma.



MILEENA
Gemela de Kitana, pero no por ello menos peligrosa, atentos a sus movimientos.



REPTILE
El misterioso personaje que "adornaba" los fondos del primer «Mortal Kombat».



Acclaim nos ha vuelto a sorprender, la conversión ha respetado todo lo que formaba parte del espíritu original de la recreativa.



La versión Game Gear únicamente poseerá ocho de los doce luchadores originales, ya sabéis, las limitaciones de la 8 bits.













Observad el detalle y colorido de los fondos, son los mismos que pudimos observar en la deslumbrante recreativa.



MEGA PREVIEW

De tal malo, tal astilla

- **Mega Drive**
- **Electronic Arts**
- **Septiembre**

El tercer título de la serie «Strike» es ya una realidad, con sus 18 megas de acción y estrategia, promete ponerle las cosas más difíciles hasta el más pintado en este tema. La fecha para su lanzamiento ya está decidida, el 26 de septiembre, y nos llegará a través de Drosoft, distribuidor exclusivo de toda la gama de producto Electronic Arts para nuestro país.

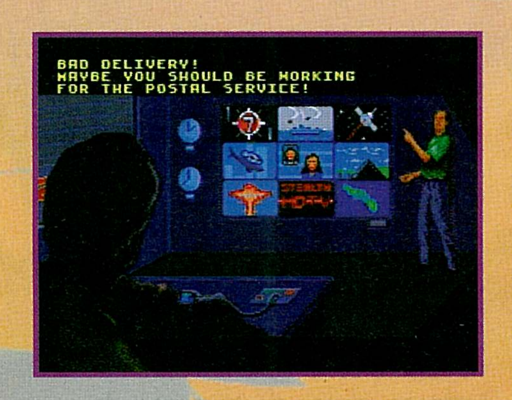
URBAN STRIKE

Conseguimos acabar con el General Kilbaba en Jungle Strike, así como desbaratar todos sus planes de conquista del mundo. Pero cuando parecía que todo había vuelto a la tranquilidad, Malone ha decidido seguir los pasos de su padre (el famoso General) y planea un ataque nuclear a gran escala sobre las ciudades más importantes de los Estados Unidos.

Y como ya va siendo habitual últimamente, aquí es donde vosotros entraréis en juego. Vuestra labor aria para que libréis a todo el país de la pesadilla nuclear.

Por nuestras manos ha pasado un cartucho terminado casi en su totalidad, por lo que puede que debido a su estado de desarrollo, sufra alguna ligera variación o añadidos de última hora de cara a su comercialización.

Tendréis que poneros a los mando de un moderno helicóptero de ataque, dotado de las más avanzadas tecnologías del momento: computadora de a bordo multifunción, armadura de gran resistencia, sistema de alerta y defensa, armamento de última generación, etc. Pero no será éste vuestro único vehículo, pilotaréis otros aviones o helicópteros, conduciréis tanques o camiones, entraréis en casa o edificios, etc. Todo para elevar la jugabilidad de versiones anteriores. Es una verdadera lástima que la llegada del cartucho haya coincidido con el cierre de la revista, pero no os preocupéis, el mes que viene os ofreceremos un completísimo artículo con todo «Urban Strike».







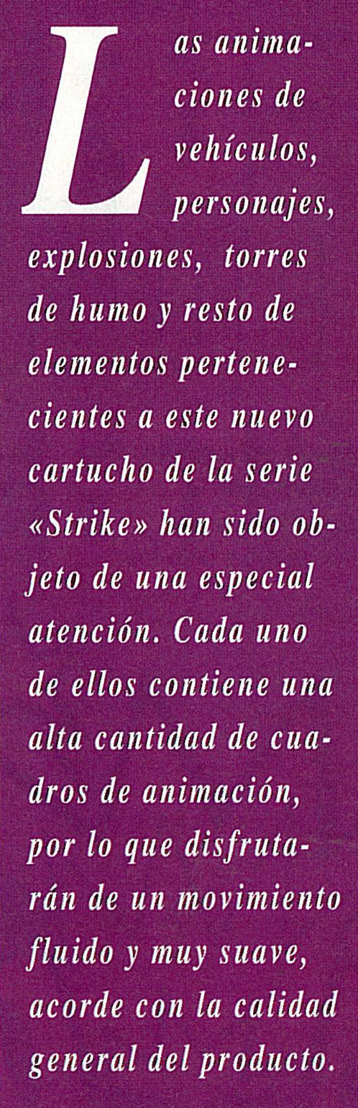


El Thunderhawk será otro de los helicópteros que deberéis pilotar, su poderío es total.





En la primera fase, tendréis que transportar unos espejos hasta una barcaza en el mar.



Las animaciones de vehículos, personajes, explosiones, torres de humo y resto de elementos pertenecientes a este nuevo cartucho de la serie «Strike» han sido objeto de una especial atención. Cada uno de ellos contiene una alta cantidad de cuadros de animación, por lo que disfrutarán de un movimiento fluido y muy suave, acorde con la calidad general del producto.



Además de realizar labores de transporte y bombardeo, tendréis que recoger a los espías, que os proporcionarán información muy valiosa.









MEGA PREVIEW

Explosiones en cadena

- Mega Drive
- Hudson Soft
- Septiembre

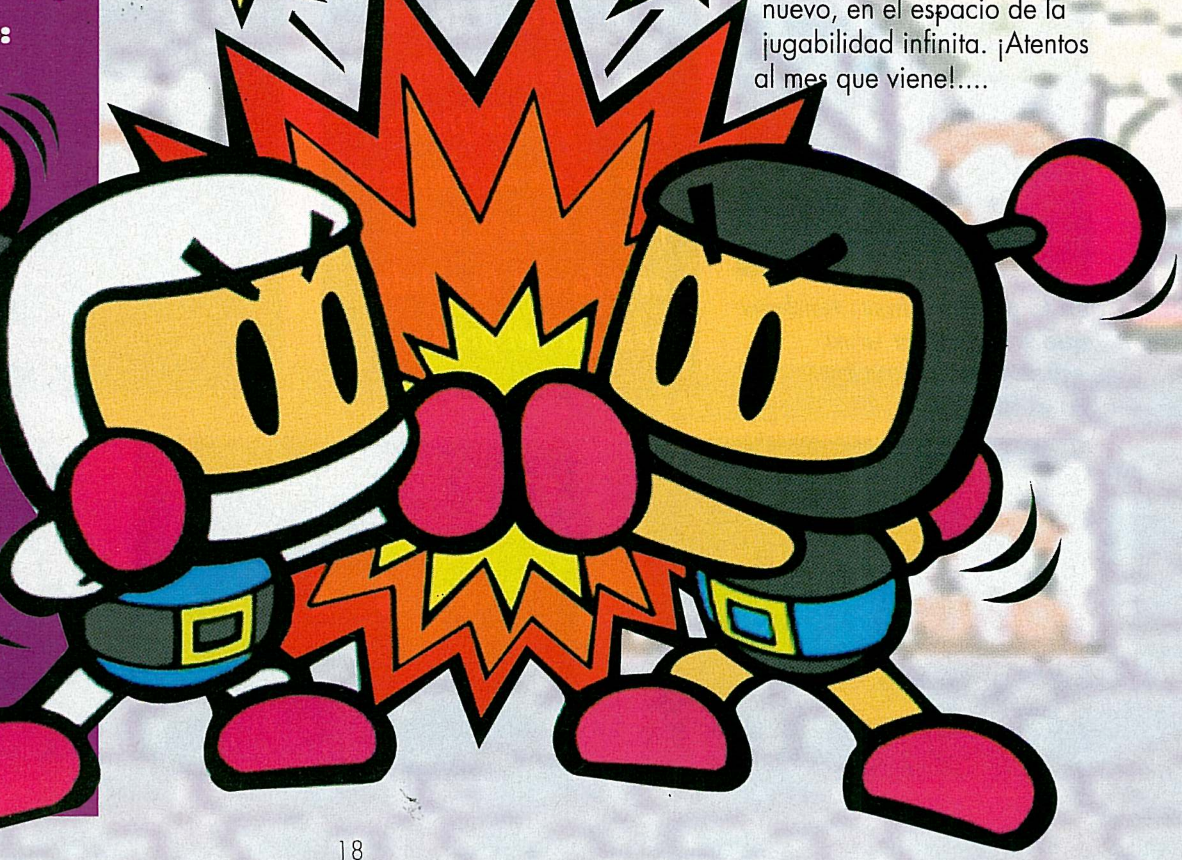
Seguro que todos esperabáis ansiosos el desenlace de la noticia que saltó desde las páginas de TodoSega: "Bomber Man para Mega Drive". Hudson Soft, programadora de la versión original SNES ha puesto manos a la obra, y aquí está el resultado: «Mega Bomber Man». Sega será la encargada de su comercialización en nuestro país, siendo septiembre el mes elegido para iniciar las ventas de este peculiar dinamitero.

Mega BomberMan

No es que estemos haciendo apología del terrorismo ni nada por el estilo, pero hay que reconocer que eso de poner bombas, para que se las encuentren el resto de los jugadores, es algo sumamente divertido.

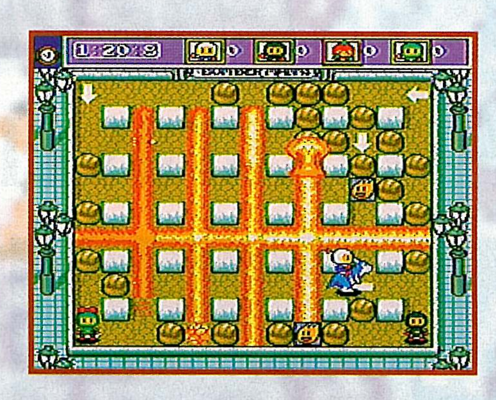
La mecánica de juego será muy sencilla: controlaréis un personajillo muy especial, que cuenta con la capacidad para poner y reventar bombas como única defensa ante los enemigos que circulan por la pantalla. Pero éstos también se defenderán, bien acabando con vosotros con solo tocaros o bien lanzando todo tipo de rafagas, ya sea electrónicas o de fuego. Además, su apariencia será de lo más variada: peces, submarinos, pájaros, murciélagos, pelotas, fantasmas, etc. Todo un variopinto elenco de enemigos salidos de la imaginación de los programadores de Hudson Soft. Sin embargo, esto será en el modo de juego normal.

Porque si hablamos de la posibilidad de conectar cuatro pads, nos estamos adentrando en un universo nuevo, en el espacio de la jugabilidad infinita. ¡Atentos al mes que viene!....











El juego presentará cinco fases, desarrollándose cada una en un escenario determinado y con unos enemigos diferentes. Asimismo, su enemigo final también variará.



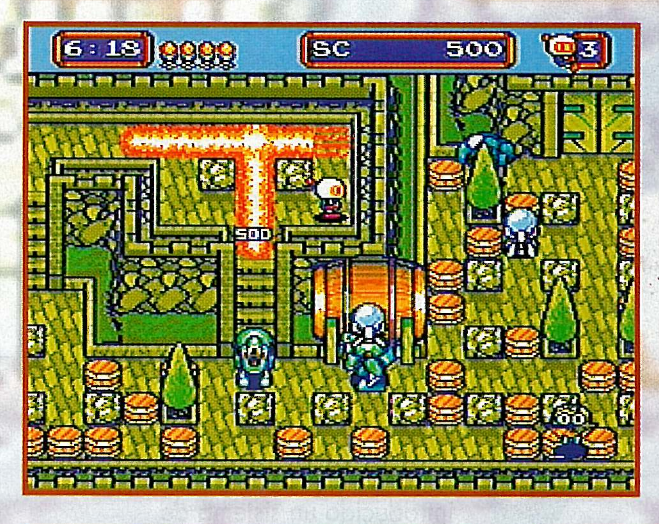


Lógicamente, el jefe final del mar será un cangrejo.

Si os gusta disfrutar de los juegos en compañía, este será vuestro cartucho. La posibilidad de conectar hasta cuatro pads (con el Sega-Tap) elevará las cotas de jugabilidad hasta lo más alto.



Nuestro amigo podrá recoger ítems, que le proporcionarán habilidades y objetos extra.









MEGA PREVIEW

Aventuras en un mundo submarino

- Mega Drive
- Sega
- Octubre

Somos muchos los que hemos disfrutado a lo grande con las aventuras del fantástico delfín de Sega, así que hemos recibido de muy buena gana la notica de la próxima salida de esta segunda parte: «Ecco: The Tides of Time», que viene a ser algo así como "Las mareas del tiempo".

En esta nueva aventura, Ecco volverá a enfrentarse al malvado Vortex, que ha destruido la asterita, vital y necesaria para el mundo submarino. Por ello, Ecco tendrá que encontrar este objeto, para que la tranquilidad vuelva a su entorno. Para acompañar a Ecco en su aventura, Sega le ha buscado una nueva compañera, Trellia, que le ayudará en su difícil tarea de busqueda y recuperación.

El cartucho tendrá la friolera de 16 Megas, lo que hará que el mapeado sea de un extenso tamaño, para ofrecer horas y horas de diversión. Además, para dejar la partida sin problemas de tiempo, los programadores han introducido un sistema de passwords, que permiten recuperar la aventura posteriormente, sin problemas de pérdida de datos.

Sega también nos ha confirmado que los textos de este fabuloso cartucho seán traducidos al castellano, lo que elevará la calidad aún más, permitiendo que todo el mundo, sin problemas de idioma, pueda disfrutar de él. Atentos a nuestras páginas, el mes que viene tendremos más información.

ECCO THE DOLPHIN II

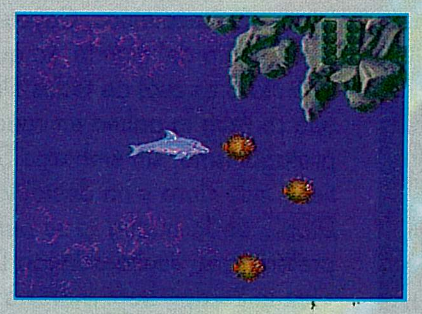
The Tides of Time

Pensábamos que la siguiente aparición de uno de nuestros delfines favoritos (el otro es Flipper) sería en Mega Drive 32X, pero llega Sega y nos anuncia una segunda versión para Mega Drive, que verá la luz a partir del próximo mes de octubre.

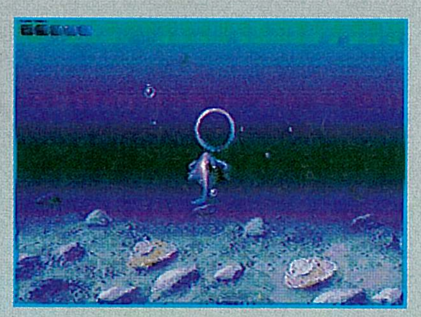




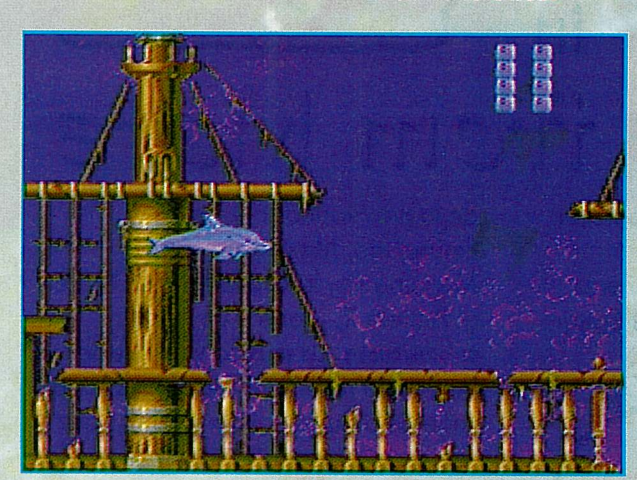

Gracias al tamaño del cartucho, Ecco podrá deleitarnos con sus dotes natatorias, puesto que veremos varias fases en tres dimensiones.




Con Ecco II, Sega vuelve a tocar nuestra fibra sensible, que no es otra que el cuidado del entorno que nos rodea, y por ende, el del planeta. El cartucho pone especial énfasis en el tema del respeto al medio ambiente.



Como véis, el fondo está profusamente detallado, con objetos propiamente marinos.



En la primera fase será necesario que ayudemos a mama Orca a recuperar a sus pequeñas criaturas.



Nuestro delfín sigue manteniendo su capacidad para comunicarse.





¡¡Endiablado Marte!!

- Mega Drive
- Sega
- Septiembre

Los dibujos animados de la Warner son incombustibles, su presencia en el mundo del videojuego es un hecho habitual. Y así nos lo va a demostrar el diablo de Tasmania o Taz, en su segunda aparición en Mega Drive.

Decididamente, los dibujos animados nunca envejecen, y sino que se lo pregunten a todos los Bugs Bunny, Correcaminos, Coyotes, Pitufos y compañía del mundo. Lo que ya no está claro es cuál de todos ellos es el que se lleva la palma en cuanto a protagonismo, sin embargo Sega lo tiene muy claro y ha decidido que el Diablo de Tasmania es su personaje preferido; su vuelta a Mega Drive en «Taz in Escape from Mars» así lo confirma.

TAZ in Escape from Mars

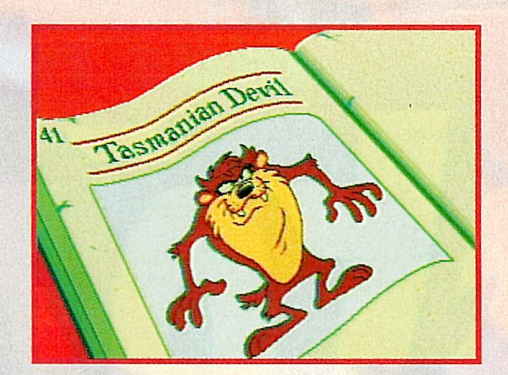
Pero no será él el único en aparecer por vuestras pantallas, le acompañarán sus compañeros de toda la vida: Yosemite Sam, Correcaminos, el Coyote, Speedy González y Marvin el Marciano. Todo para dar como resultado el juego de plataformas más animado de la temporada.

Esta vez Taz se verá envuelto en un pequeño problema con Marvin el marciano, que ha decidido engrosar su colección de especies vivas procedentes de todo el espacio sideral, integrándolo en ella sin consultar previamente con él. Vuestra misión será ayudar a Taz para que pueda volver a la Tierra.

El juego constará de 6 niveles, integrado cada uno de ellos por otros tres subniveles. Los escenarios serán de lo más variado: El Castillo Embrujado, México, Atlantis, Megalópolis, la Ciudad de las Nubes, el Planeta X, Marte y un mundo subterraneo. La música y los efectos de sonido recordarán totalmente a la serie de dibujos animados de la que Taz era protagonista. Mientrás que las animaciones de nuestro amigo serán muy fluidas y de una loable suavidad, al mismo tiempo que su tamaño es más grande de lo que cabía esperar de una Mega Drive.

Y todo esto empaquetado en un impresionante cartucho de 16 megas de acción y aventura. Pero no será Mega Drive la única en sufrir los torbellinos de este antihéroe, Game Gear también tendrá que aguantar su cruz y verá próximamente su correspondiente versión: «The Tasmanian Devil in Escape from Mars».

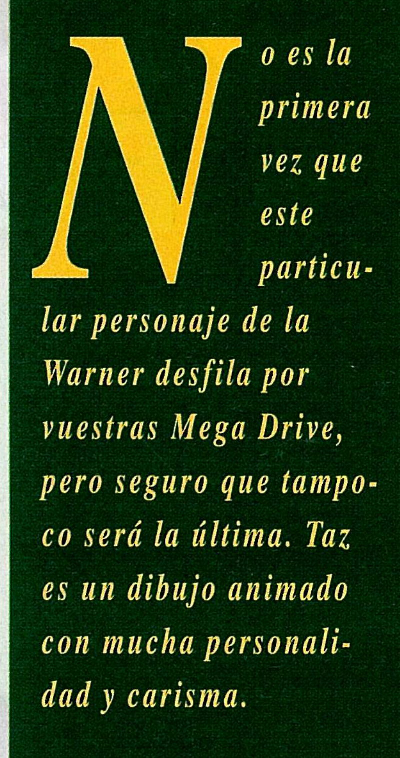








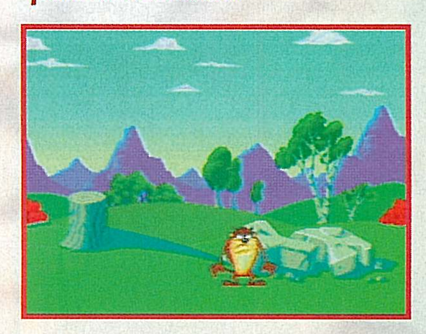
Taz podrá utilizar los objetos que encontrará como armas para su defensa.



No es la primera vez que este particular personaje de la Warner desfila por vuestras Mega Drive, pero seguro que tampoco será la última. Taz es un dibujo animado con mucha personalidad y carisma.



La animación que da vida al personaje protagonista está muy detallada, ofreciendo gran cantidad de movimientos: desde el famoso torbellino hasta sus habituales pasos, pasando por las zampadas de objetos.



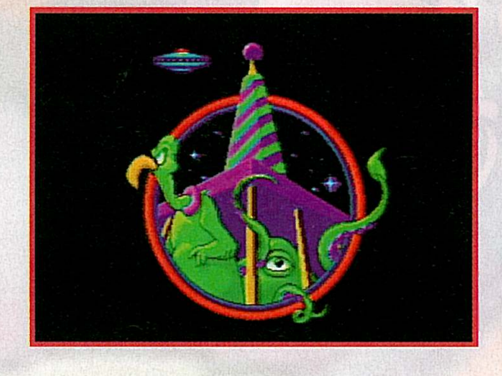


El juego os ofrecerá pequeñas ayudas, como este ídolo para guardar la posición.











Novedades Master System

¡¡Por Tutatis, más romanos!!

Astérix
The Great Rescue

Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por el aburrimiento... ¿Toda? ¡No! Una consola poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de aburridos legionarios que tienen la mala suerte de rodearla.

No, no debemos temer por la integridad de nuestra Master, porque dos de esos indomables galos están dispuestos a combatir como sea la llegada del aburrimiento. Para convenceros han decidido protagonizar una entretenida aventura, plataformera para más señas, que eliminará por una buena temporada cualquier rastro de hastío. Durante la misma será preciso atravesar un total de 6 fases (divididas a su vez en subfases), que cuentan entre otras complicaciones, con un laberíntico desarrollo plagado de problemillas de lógica (nada muy difícil, no os asustéis), palancas,

ES EL AÑO 50 A.C. LA GALIA
ESTA TOTALMENTE OCUPADA POR
LOS ROMANOS.BUENO.CASI..PORQUE
UNA DIMINUTA VILLA DE INDOMITOS
GALOS SE RESISTE A LOS
INVASORES. Y LA VIDA NO ES NADA
FACIL PARA LOS LEGIONARIOS
ROMANOS QUE DEFIENDEN LOS
CAMPAMENTOS FORTIFICADOS DE
LOS ALREDEDORES.





La variedad de los decorados está asegurada. Como podéis ver ni el César ha podido evitar echarles un ojo.



Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords • Fases: 6





LA PAREJA DE MODA





Una de las sorpresas más agradables de este cartucho es la facilidad para cambiar de protagonista cuando así lo queramos. Si sabemos escoger el más apropiado para cada ocasión, tendremos muchas más posibilidades de lograr llevar nuestros héroes hasta el final.



El robusto Obélix es muy útil para trasladar grandes objetos de un lugar a otro.





Todos sabíamos que Asuracentúrix era un poco malo tocando la lira, pero tanto como para esto...

Muchas plataformas, un montón de enemigos y un poquito de estrategia es lo que encontraréis en esta nueva aparición de los irreductibles habitantes del poblado más rebelde de toda la Galia. ¡¡Temblad, romanos!!

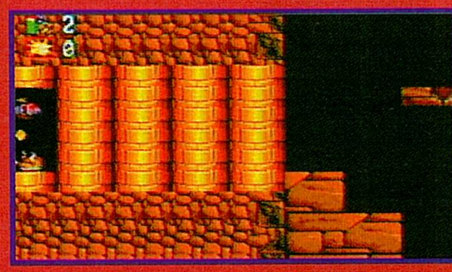








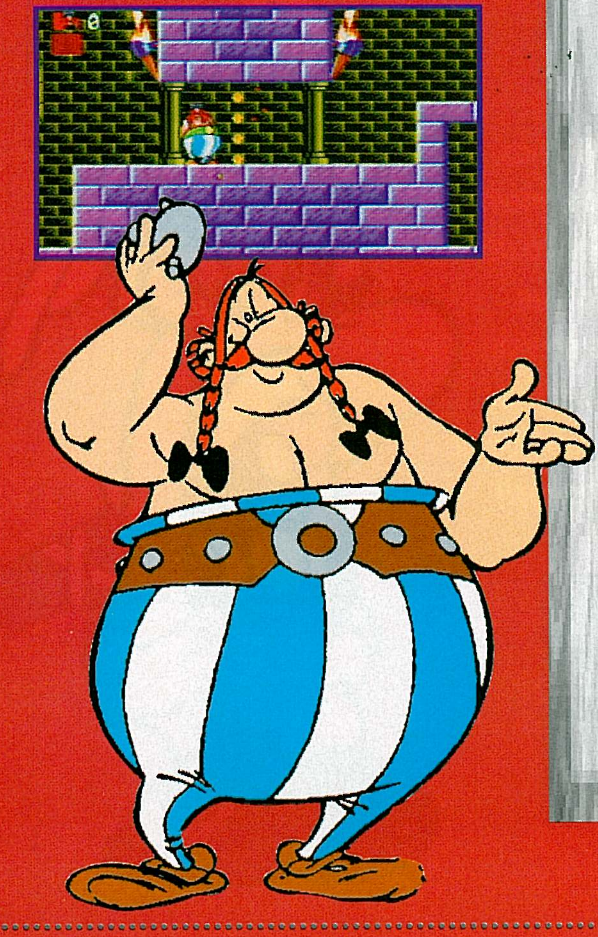
De la agilidad de Astérix da buena prueba esta imagen. Para él no hay plataformas inaccesibles.



Hasta en los lugares más ocultos e insospechados pueden encontrarse estupendos items.



Acostumbrado a transportar menhires, esta pequeña plataforma no plantea muchos problemas a Obélix.

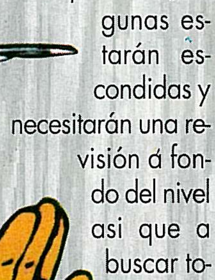






LA POCIÓN

Todos conocemos la importancia que las pociones tienen en las aventuras de Astérix y Obélix. Gracias a ellas y especialmente a la preparada por Panorámix, la pequeña aldea gala ha resistido impasible los múltiples ataques de las legiones romanas. En este cartucho también van a aparecer muchas pociones, algunas estarán escondidas y necesitarán una revisión a fondo del nivel así que a buscar tocan.



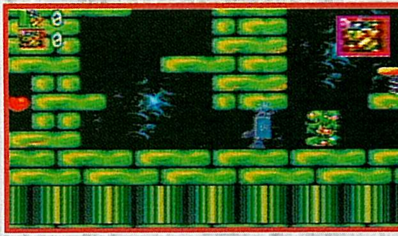




Explosiva: Con esta poción, Astérix podrá lanzar una pequeñas bolas de energía especialmente útiles para acabar con enemigos a larga distancia.



Voladora: Si Astérix toma esta poción, se volverá ligero como una pluma y podrá acceder volando a lugares de otro modo inaccesibles.



Camuflaje: Gracias a esta pócima, nuestro héroe se disfrazará de monstruo y podrá eludir a los guardias-fantasma de una forma un tanto extraña.



Nube: Si la situación parece complicada, nada mejor que crear unas plataformas para facilitar la tarea y no romperse la cabeza.



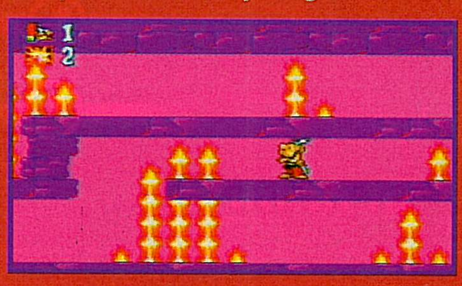


resortes y demás zarandajas. Si queréis ayudarles a pasar el trago, nada mejor que aprovechar la posibilidad de cambiar de personaje protagonista en cualquier momento. El pequeño Astérix, por su agilidad, es especialmente útil para "plataformear" y además es el que lleva consigo las pociones recogidas (para volar, para romper bloques, para crear plataformas, etc), mientras que el orondo Obélix es un experto moviendo objetos de gran tamaño y zurrando a los enemigos (de algo le tenía que servir el haberse caido de pequeño en la marmita de poción mágica, ¿verdad?). Si por alguna causa llegáis a notar que la barra de energía de nuestros héroes desciende peligrosamente, es que ha llegado el momento de coger cuanta comida halléis por el camino. No es que os recupere toda la energía, pero os ayudará a soportar hasta que encontréis un hermoso corazón que os premiará con una vida extra. Otro objeto que debéis tener en cuenta son las llaves. Si las localizáis, recogedlas rápidamente porque seguro que os abren el acceso a alguna zona importante.

Suponemos que combinando a los personajes y usando la útil opción del password no tendréis ningún problema para llevar a buen término esta historia y disfrutar del final, pero si no es así, siempre os queda el último recurso de tomaros unos sorbitos de la poción de Panoramix...



Muchas de las fases requieren para ser terminadas la resolución de algunos problemas de tipo lógico.









Los enemigos no serán muy numerosos, pero sí muy persistentes. Conviene no dejar testigos.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Los irreductibles Galos pueden estar contentos de su paso por la Master System. El mismísimo Uderzo estaría orgulloso.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

A pesar de que el movimiento resulta ser muy suave y fluido, el control de los saltos es un poco complicado .

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Ya sabemos que la Master no es una maravilla en cuanto a sonido, pero estas melodías y efectos suenan demasiado metálicos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Una vez cogido el truco a los saltos, se deja jugar con facilidad. Poder combinar las habilidades de Astérix y Obélix es una gozada.

OPINION

No es esta la primera vez que la Master System ve a estos famosos galos paseándose por sus circuitos. Hace ya algún tiempo que apareció lo que podíamos denominar como "primer capítulo" de esta maravillosa saga de "cartuchix", pero el espíritu general continua vivo. Las novedades vienen centradas sobre todo en una mayor facilidad para cambiar de personaje protagonista y un ligero retoque de decorados. Por lo demás, el sistema de juego se mantiene inalterable. Seguimos teniendo las clásicas pociones mágicas de sorprendentes efectos, montones de plataformas y todo un ejército de tenaces romanos dispuestos a recibir golpes.

TOTAL 83

¡Que caiga un rayo sobre nuestra cabeza si este cartucho no es un plataformas excelente!.

Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugad.: 1 • Niveles dificultad: 3 • Cont.: Password • Fases: 6

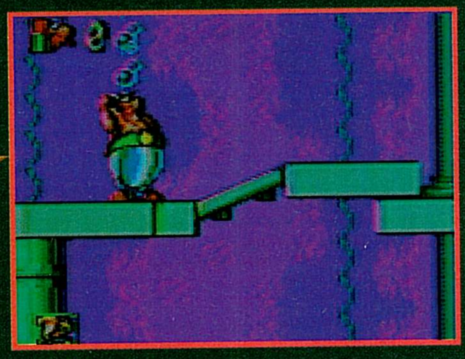
Plataformix Románix

Astérix And The Great Rescue

Poco se podían imaginar los creadores de esta genial pareja de galos que algún día acabarían viendo a sus criaturas pasearse asiduamente por una consola, pero así ha sido. Las visitas de Astérix y Obélix se están convirtiendo casi en una constante fuente de diversión para los Sega-maníacos (esta vez incluso por partida doble, ya que coinciden los lanzamientos de las versiones de Master y Game Gear). Para esta ocasión nuestros amigos han preparado una aventura llena de plataformas, laberínticas fases y acción desbordante, en la que deberemos combinar las habilidades de los dos protagonistas si queremos acabar con las 6 fases que nos separan del final del juego. Astérix será el encargado de transportar las pociones especiales y Obélix hará gala de una fuerza descomunal (no podía ser de otra forma) eliminando legionarios romanos a base de puñetazos.

Por cierto, si mantenemos apretado el botón de puñetazo del orondo galo, éste nos sorprenderá con un espectacular golpe (os podemos asegurar que los jabalíes de toda la Galia ya lo han probado, muy a su pesar).

De vuestra habilidad controlando las evoluciones de estos galos universales depende el éxito de la misión. ¡Vamos, no les defraudéis!.

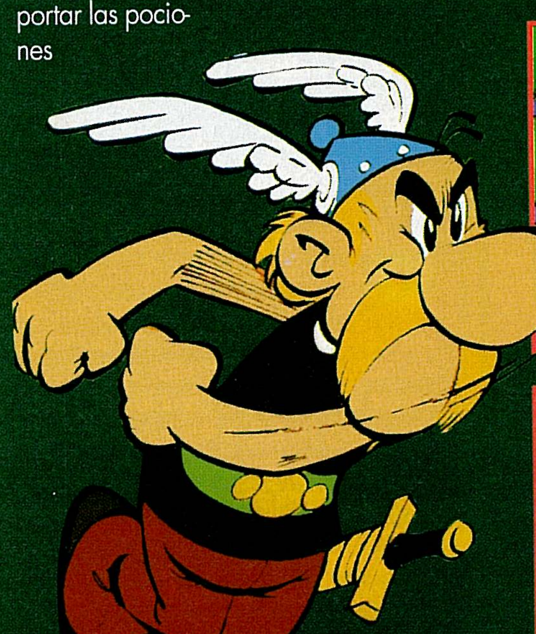


Obélix también juega su papel en esta versión, necesitaréis de su concurso para terminar la aventura.



Astérix nos demuestra en esta imagen porque la pequeña aldea gala resiste al ataque de los romanos.









OPINION

Muy poco se puede añadir a lo ya contado para el Astérix de Master. Ambos juegos mantienen importantes características comunes: el cambio de personaje y unos escenarios prácticamente iguales. Sus diferencias estriban sobre todo en aspectos técnicos, pero ello no limita la jugabilidad; así que si te gustan las plataformas, este es tu juego.

Técnicamente mejor que la versión Master pero menos jugable; sin embargo, gustará a propios y extraños.

TOTAL 80

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

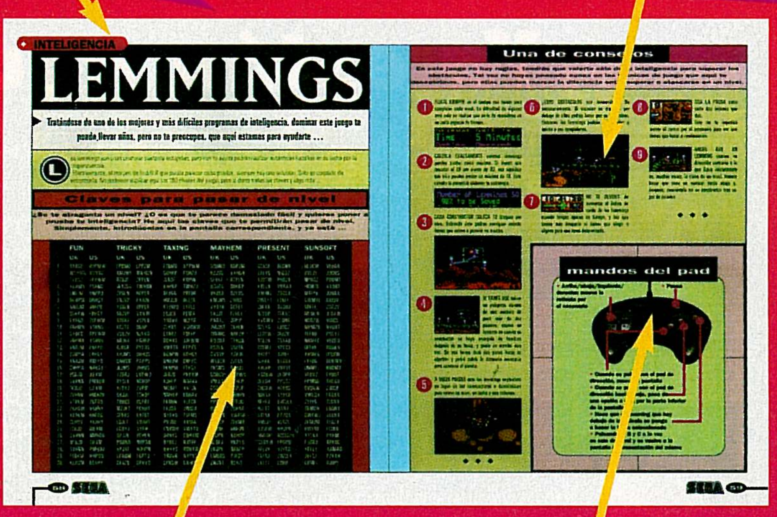
¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passwords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
- Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja
- Más de 500 pantallas a todo color
- Desvelamos todos los secretos
- 50 megajuegos de Sega

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

- **Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.**
- **Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.**

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:...
Dirección:...
Localidad:......................... Provincia:......................
Código Postal:...................Teléfono:........................

- ❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
- ❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
- ❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

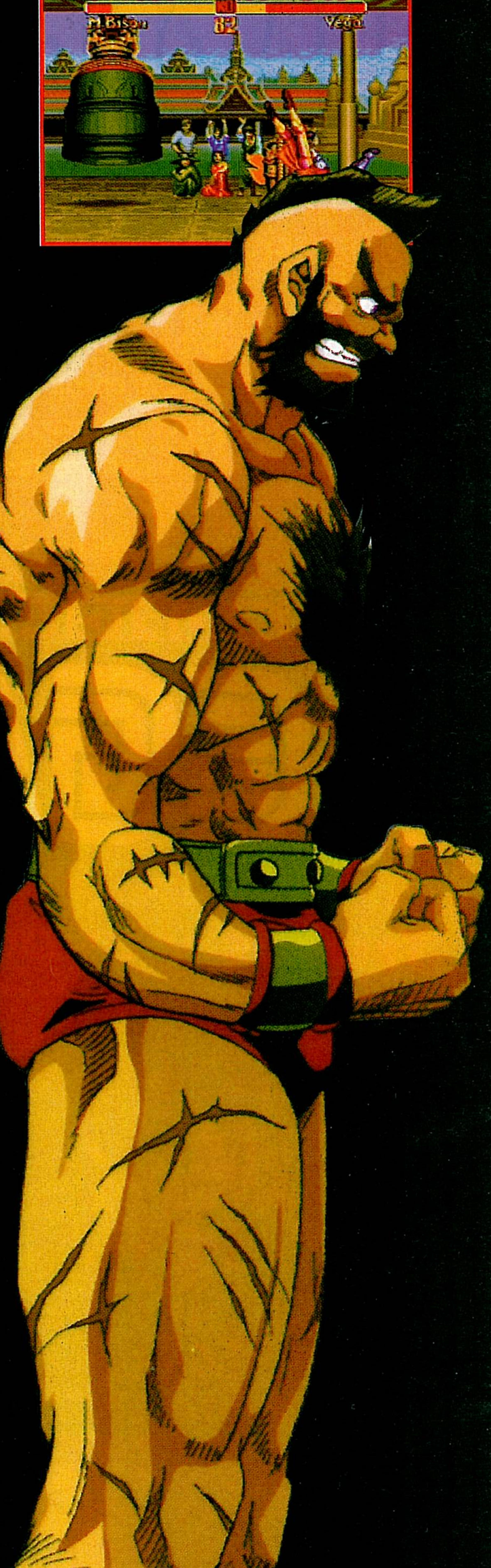




¡¡Ya están aquí!!

Cuando Capcom, allá por 1991 empezó a distribuir por los salones de juego su «Street Fighter II», seguro que no auguraba un futuro tan prometedor para su nueva criatura. Así, con el paso de los año hemos asistido a una imparable sucesión de títulos, eso sí, sin variar un ápice el "leit motiv" de la serie, esto es, el juego de lucha en el que varios personajes pelean por conquistar el cetro de ganador del particular torneo en el que están inmersos. Además, si a alguien hay que otorgarle el merito de ser los primeros, es a estos chicos. Ellos han sido los responsables de que casi todos los sistemas actuales de entretenimiento hayán asistido al sucesivo lanzamiento de títulos que, en base a una idea sospechasemente parecida a la que originó este SFII, han ido desarrollándose hasta convertirse en juegos de éxito: «Mortal Kombat», «Eternal Champions», «Fighter's History», etc.

Pero vamos a conocer la pequeña historia de este gran videojuego, que desde el lanzamiento de su primera versión ha conseguido vender la escandalosa cifra





Dee Jay es capaz de combinar de forma magistral su capacidad muscular con la música.



Cammy es otra de las nuevas luchadoras. Su agilidad es sorprendente, siendo aún más rápida que Chun Li.











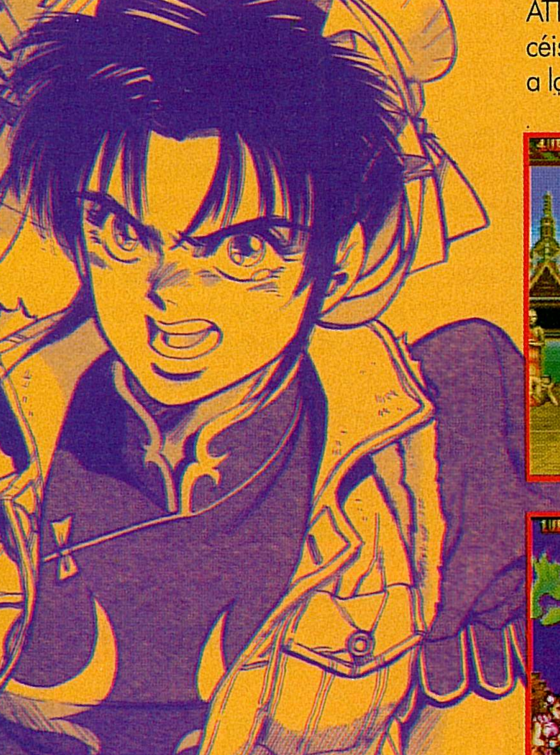


Balrog también ha tenido tiempo para aprender nuevos golpes, haciéndose aún más mortífero.

El que da primero, da dos veces



Seleccionad el modo Super, procurad ser vosotros los primeros en golpear, y asistiréis atónitos a la aparición de la frase "FIRST ATTACK" en la pantalla (2). Descubriréis que la valentía tiene su premio en forma de merecidos puntos para vuestro marcador. Pero el combate os puede deparar más sorpresas en forma de generosos y deseados puntos: "2 HIT COMBO", que indica que acabáis de realizar una serie de dos golpes diferentes (1); "3 HIT COMBO", igual pero con tres golpes; "RECOVERY", que os dará puntos por vuestra rápida recuperación (3) y "REVERSAL ATTACK", que conseguiréis cuando realicéis un particular ataque estando situados a la espalda de vuestro enemigo.







recreativas. Ahora, tras un paréntesis de casi diez meses, nos llega la versión para Mega Drive de esta fantástica y superjugable máquina arcade.

Así que sin más contratiempo ni dilación, vamos a entrar a analizar las novedades que presenta esta nueva y esperada versión. La introducción es ya un pequeño anticipo de lo que puede dar de sí un cartucho con 40 megas, la mayor cantidad de memoria nunca antes utilizada en Mega Drive, y muy lejos de lo que hasta ahora se consideraba era el techo de la Sega de 16 bits: «Street Fighter II Special Championship Edition» y sus 24 megas. Tras ver la pantalla principal, os daréis cuenta de la inclusión de un nuevo modo, de nombre "Challenge". Y si buceáis por entre el resto de posibilida-



Capcom • Arcade de lucha • Megas: 40 • Jugad.: 1 a 8 • Niv. dificultad: 8 • Continuaciones: Infinitas • Luchadores: 16

SUPER STREET FIGHTER II

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

de diez millones de cartuchos en todo el mundo, sobrepasando las ventas de juegos tan populares como «Sonic» o «Mortal Kombat».

La recreativa nació en el mes de marzo de 1991, marcando este mes como una fecha para la posteridad. Después, los años pasaban, viendo como las diferentes versiones que veían la luz iban adquiriendo cada vez más popularidad, llegando hasta el extremo de ser las responsable de revitalizar el mercado de máquinas recreativas para salones, en franca recesión desde hacia ya un tiempo por el feroz ataque de los sistemas de videojuegos caseros.

Así, en 1992 llegó la primera versión para la consola de 16 bits de Nintendo. La Genesis no disfrutó de su correspondiente versión hasta septiembre del 93, que marcó también su comercilización como el primer juego para la consola de 16 bits de Sega. Octubre de ese mismo año fue la fecha elegida por Capcom para introducir lo que ahora es el cartucho más esperado por millones de jugones, y objeto de estas seis páginas: «Super Street Fighter II», en su versión para

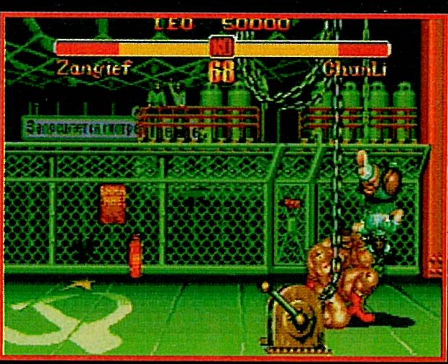




Un merecido "descanso"

Las fases de bonus se siguen manteniendo sin cambios: primero destrozar el lujoso Lexus, después acabar con la gran pila de ladrillos, y por último, romper todos los barriles que caen de la cinta transportadora. En cuanto a su forma, tampoco se han librado de los correspondientes efectos del colorista pincel del grafista.





Las animaciones de los luchadores han sido retocadas, contando ahora con un mayor detalle.

des encontraréis que algunos de ellos han sufrido una ligera variación, para hacerlos aún más jugables y participativos, aumentando aún más su jugabilidad. Pero no sólo han sido los modos de juegos los modificados, se han incluido cuatro nuevos luchadores con sus demoledores golpes especiales, además de haber ampliado las habilidades de los antiguos habitantes del cartucho (los Ken, Ryu y compañía). Asimismo, los fondos han sufrido un ligero lavado de cara: la paleta de colores utilizada es ahora más viva y variada, lo que hace que los objetos resalten más sobre el fondo y éste adquiera una importancia mayor sobre lo que es en sí la pantalla de juego.

Pero no sólo de gráficos vive el jugón, y es obvio que frente a estas mejoras también se hacía necesario actuar sobre el sonido. Pero, realmente no se aprecian cambios así que habrá que esperar a una próxima entrega. Tras mejorar lo que pensábamos era insuperable, ¿quién sabe si la próxima entrega no será para la deseada 32 bits de Sega, Mega Drive 32X?







El color de la batalla

El color también ha afectado a las vestimentas de los luchadores, y ahora podéis configurar la tonalidad de su ropaje utilizando los botones de los pads de control, tanto con seis como con tres botones.

Cuando jugar es un reto

Con el nuevo modo CHALLENGE, Capcom se ha apuntado un tanto. Ahora ya podemos competir contra la máquina o contra otro jugador por conseguir batir el record de puntos a un asalto, será en "Point Match". Seleccionando "Time Challenge", el juego nos obliga a ganar el combate en el menor tiempo posible. Como véis, este modo está exclusivamente dedicado a todos los que gustan de batir records.

Ken tampoco ha perdido el tiempo, su nuevo Dragón de Fuego es una excelente prueba de ello.





hechizos que aparecen en los juegos, nos hemos decidido por hacer una

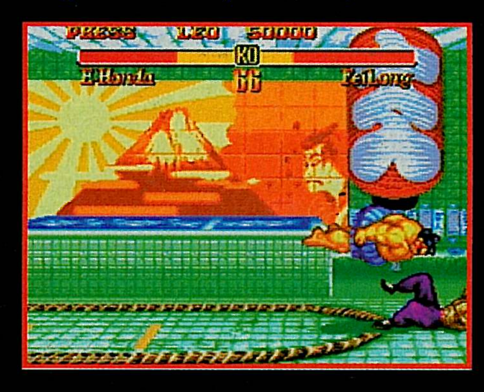


Con esta nueva versión de este clásico de los juegos de lucha, Capcom se ha superado a sí misma de una forma total. Las cotas de jugabilidad y perfección técnica conseguidas con este cartucho son muy altas.



El Yoga Flame de Dhalsim es ahora más efectivo que antes, puesto que él ha ganado en rapidez de ejecución.





Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Rozando la perfección. Las animaciones de los diferentes personajes son de una asombrosa calidad y un refinado detalle.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Las figuras son de un tamaño más bien pequeño, lo que hace que el movimiento sea fluido, pero a veces se ralentiza (golpes especiales).

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un punto que Capcom debería cuidar más; buenos efectos, pero unas digitalizaciones de una calidad más bien dudosa.

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dieciséis luchadores y cinco modos de juego, de uno hasta ocho jugadores, multitud de golpes especiales ¿se puede pedir algo más?

Lo mejor, para el final

Cada uno de los dieciséis luchadores tiene su correpondiente final. En un pequeño derroche de generosidad, hemos decidido ofreceros las pantallas para Chun Li. Pero, Capcom os ha reservado una pequeña sorpresa, que veréis tras conseguir dejar atrás estas que os ofrecemos aquí.





OPINION

Habíamos llegado a pensar que esta nueva versión no era más que una forma de que Capcom pudiera ganar aún más dinero con unos retoques mínimos, pero no es así. Puede que alguno piense que las novedades no llegan a justificar del todo su compra para los poseedores de la anterior versión, pero a nosotros nos ha sorprendido gratamente. Los 40 megas que posee el cartucho están aprovechaditos de una forma total: animaciones, sonido, melodías, gráficos, modos de juego, ... todo. Y para los que piensen que este tamaño puede suponer un precio desorbitante, sabemos que Sega os tiene preparada una pequeña sorpresa.



Sin duda alguna, el mejor cartucho de lucha jamás programado. Totalmente recomendable.



Duelo en las nubes

TOMCAT ALLEY

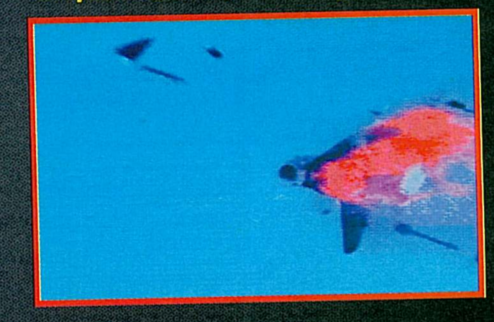
El siempre excitante mundo de los simuladores aéreos aterriza por fin en el Mega CD. Muchos son los aficionados a este género que reparten sus horas entre sus "deberes" cotidianos y su secreta afición a pilotar. Desde luego la idea no es mala, porque no todo el mundo puede ser Tom Cruise y pilotar un F-14 de los de verdad. Así que los pobres ciudadanos de a pie tienen que conformarse con imitar a su ídolo jugando con este compacto. No va a ser lo mismo, pero da el pego. A esta sensación de realismo contribuyen las estupendas imágenes que nos rodean en cuanto ponemos en marcha el Mega CD, porque gracias a las posibilidades del FMV (Full Motion Video) poseen una calidad fuera de toda duda. Pero vamos a dejarnos de generalidades y vamos a pasar a lo realmente importante que no es otra cosa que el juego propiamente dicho.

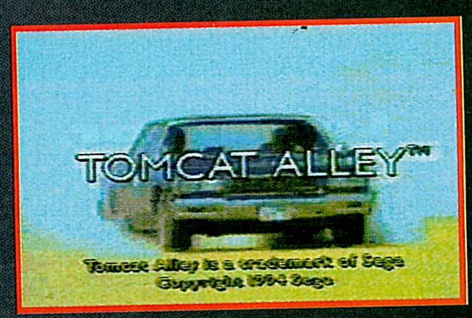
Para situaros un poco en la trama os diremos que un coronel ruso, que está un poco "tocado", de nombre Alexei Povich ha montado una base secreta en el desierto de Méjico. Hasta ella ha llevado a un grupo de pilotos y una colección de cazas que ha sacado por medios poco legales de la antigua U.R.S.S. La aparición de esta base supone un peligro para los Estados Unidos porque muchas ciudades norteamericanas quedan bajo el alcance de las armas del coronel. La situación requiere una intervención inmediata por lo que rápidamente se ha formado una unidad especial del ejército americano para acabar con el problema.

Nuestro papel en todo esto va a ser el de copiloto de uno de los cazas F-14 encargados de eliminar la amenaza. Desde esta posición tendremos el control del radar del avión, de las comunicaciones y de los sistemas de armas. Del pilotaje se



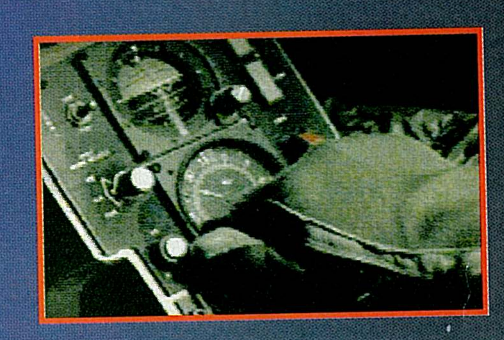
Los escenarios contribuyen a crear ese particular aspecto beligerante.





La secuencia de introducción es sorprendente y digna de verse.

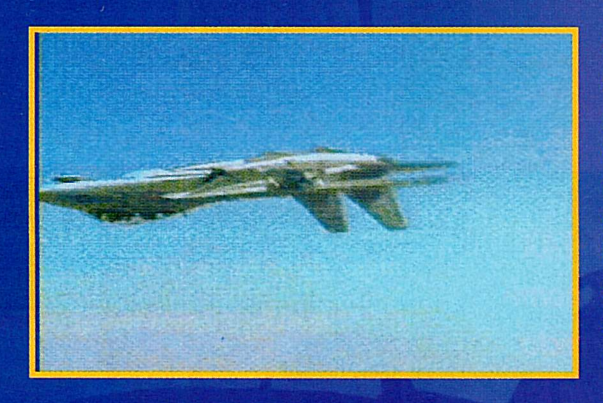






Sega • Arcade • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Graba • Fases: 6

CARNE DE MISILES



Si no queréis ser pasto de los misiles enemigos, tendréis que conseguir acabar con ellos antes de que puedan revolverse y repeler el ataque. Es un toma y daca continuo. Sin embargo, es aconsejable cumplir con los objetivos de la misión de forma secuencial.



Pero si por un casual vuestro sistema de defensa os avisa del lanzamiento de un misisl enemigo, tenéis dos opciones: ir hacia otro objetivo (no recomendado) o lanzar bengalas y chaff para engañarlo. Vuestra probabilidad de salir indemnes es de un 50 por ciento.

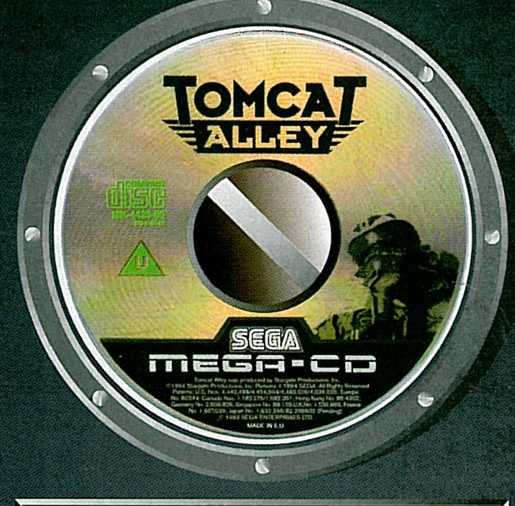
El espectro de misiones que debéis cubrir con vuestro Tomcat es muy amplio: desde tareas de interceptación aérea hasta el bombardeo de sistemas antiaéreos enemigos, pasando por la señalización láser de blancos en tierra; hay para todos los gustos y gatillos.



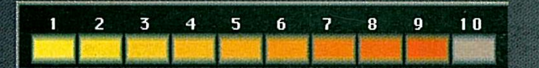








GRÁFICOS FX



Los gráficos que podemos ver en este compacto son los que deben de ser, es decir, imágenes como estas son las que debemos de exigirle al Mega CD que maneje. Capacidad para hacerlo tiene. Buena prueba de ello es la facilidad con que trata toda la información que contiene este compacto en sus pistas digitales.

SONIDO FX



En un juego de este tipo, los diálogos son de gran importancia, y por las últimas informaciones procedentes de Sega, os podemos asegurar que en España van a salir traducidos al castellano. Todo un detalle. Por otra parte, los efectos incluyen todo tipo de estampidos sónicos, explosiones, etc. y están realizados a la perfección. ¡Como debe ser!

TÉCNICA CD



"Tomcat Alley" es uno de esos juegos que son buenos o son malos dependiendo de si te gusta el tema de los simuladores, pero nunca se negará que es un auténtico videojuego de CD. Ningún otro sistema actual es capaz de ofrecer toda la información contenida en uno de estos discos. De esta circunstancia se aprovecha "Tomcat Alley" y la exprime a fondo..

"Tomcat Alley" es un claro ejemplo de lo que el Mega CD es capaz de hacer. Un único punto negro: su baja jugabilidad.



También tendréis que realizar misiones de localización y señalización de blancos en tierra.



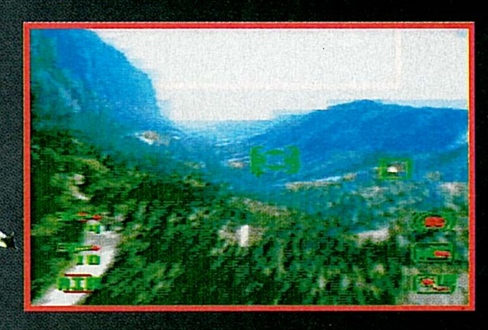
Los motores de nuestro Tomcat rugen con fuerza cuando avistamos al enemigo, ¡llegó la hora del



Grumman F-14X Tomcat, denominación correcta para uno de los más excepcionales aviones de combate jamás diseñados. Su capacidad de ataque no ha sido superada por ningún otro avión.



Bellla estampa de nuestro espectacular caza bombardero.



Las escenas digitalizadas corresponden a lugares de lo más dispares.



En el modo aire-aire, este será el misil AIM-54 Phoenix, efectivo de una forma increíble y total.

Retícula de disparo: desplazadla para marcar un objetivo y disparad cuando adquiera un intenso tono rojizo.

Este punto representa el centro de la pantalla y es vuestra guía para conocer el grado de inclinación del caza respecto a la horizon-

Un objetivo de la misión. Desplazad el cursor hasta aquí y pulsad B para llevar el avión hasta él.

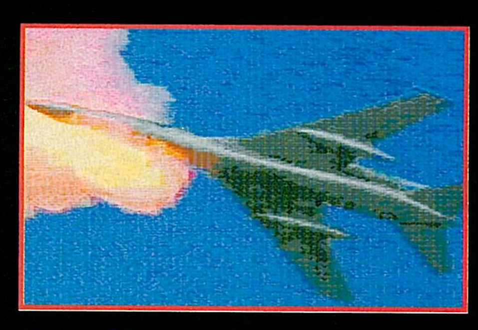
Por cada modo de ataque hay dos posibles armas seleccionables, dependiendo de la distancia.

Radio: tenéis cinco segundo para responder antes de que oigáis un familiar "Abort Mission"."

Selector de modo aire-aire, aire-tierra: hace que la computadora de armas del sistema cambie de modalidad de control.

Lanzador de bengalas o proyectiles: vuestro sistema de defensa ante un ataque enemigo con misiles. Lanzadlas sin miedo.

Cámara de reconocimiento: para fotografiar blancos terrestres susceptibles de ser atacados.



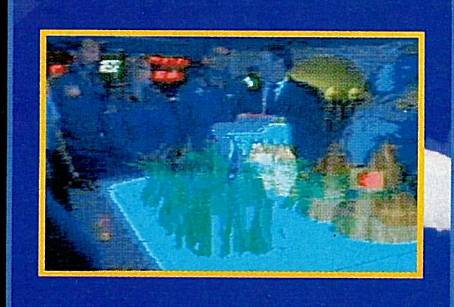
Un SU-22 sufriendo en su estructura los efectos de un devastador AIM-54 Phoenix.





MISIONES EN 3D

Uno de los puntos más espectaculares de este compacto llega cuando se despliega ante vosotros el mapa del área de combate, una brillante representación en tres dimensiones del campo de batalla.



encargará nuestro compañero, por lo que mejor será ir olvidándose de realizar acrobacias. Lo nuestro va a ser "enganchar" a los aviones enemigos con el radar de seguimiento de los misiles. Asegurar el tiro y disparar el misil más apropiado. Toda la historia está estructurada como una película en la que nosotros somos los protagonistas, así que las misiones que se nos encomienden se nos darán mediante conversaciones con el jefe encargado de la unidad. El tipo de misión variará según las necesidades del escuadrón. Eso sí, siempre manteniendo una línea argumental porque esto es auténtico cine. Incluso veremos algunas escenas más propias de películas que de un videojuego, como por ejemplo romances o golpes de humor. Por último, no podíamos terminar este exhaustivo comentario sin dejar de deciros que Sega nos ha confirmado que los diálogos estarán traducidos a nuestro idioma.





La base desde la que partirá nuestro avión está escondida en el desierto, a salvo de miradas indiscretas.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Es una agradable sorpresa verse rodeado de unos gráficos tan espectaculares. El Mega CD aprovechado al máximo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Nuestra influencia sobre el movimiento del avión es casi nulo. Nos limitamos a observar como el piloto nos lleva.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Todas las misiones nos llegarán mediante diálogos y los efectos son los más apropiados para un juego de este tipo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Al dedicarnos únicamente al control de radar y armamento, nuestro papel en toda la historia es casi testimonial.

OPINION

Acostumbrados como estamos a ver sobre el Mega CD conversiones más o menos iguales a cartuchos de Mega Drive, ver productos como "Tomcat Alley" es algo que nos llena de esperanza. Por primera vez hemos podido comprobar como toda la pantalla de nuestro aparato de televisión se llena por completo con las imágenes digitalizadas y esto nos hace concebir muchas esperanzas sobre el futuro. Otra cuestión es el limitado grado de "interactividad" que existe en este compacto. Es cierto que nos limitamos a mover el cursor y apretar un botón en un determinado momentos, pero como todo en la vida, hay que saber esperar.

TOTAL 85

El Mega CD nos vuelve a sorprender con una aventura interactiva de gran calidad digna de ser estrenada en un cine.

Walt Disney's CLASSIC

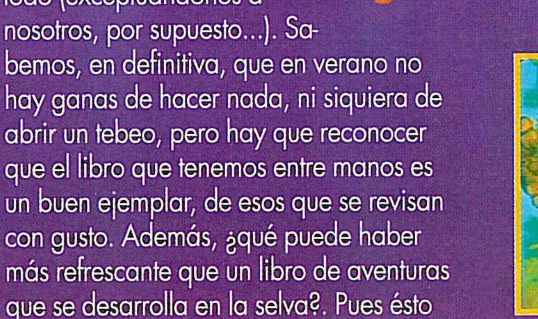


The Jungle Book

EL LIBRO GORDO DE MOWGLI

Sí, ya sabemos que a estas alturas del verano la mayoría de vosotros se encuentra descansando apaciblemente en cualquiera de nuestras maravillosas playas. Sabemos que aquellos que trabajan aprovechan estos días para olvidarse de todo (exceptuándonos a nosotros, por supuesto...). Sabemos, en definitiva, que en verano no hay ganas de hacer nada, ni siquiera de abrir un tebeo, pero hay que reconocer que el libro que tenemos entre manos es un buen ejemplar, de esos que se revisan con gusto. Además, ¿qué puede haber más refrescante que un libro de aventuras que se desarrolla en la selva?. Pues ésto es justamente lo que os ofrece Virgin con «Jungle Book» para Mega Drive. No nos equivocamos mucho si os decimos que este cartucho tiene todas las papeletas para convertirse en un objeto de culto entre los aficionados a las plataformas. Al menos, cuenta con todos los ingredientes para hacer un buen guiso: es divertido, muy jugable, tiene unas melodías de ensueño y gráficamente es una maravilla. Seguro que a todos os impresionó la animación del protagonista de Aladdin, pues prestad mucha atención a «Jungle Book» porque tiene como poco la misma calidad, sino más.

Para que os hagáis una idea de lo que os contamos, nada mejor que empezar por el principio. El argumento no es otro que el del clásico de animación creado por la factoría Disney hace ya unos cuantos años. ¿Quién no recuerda al simpático cachorro humano Mowgli, a Baloo, a Kaa o a Shere Khan?. Pues bien, teniendo esta

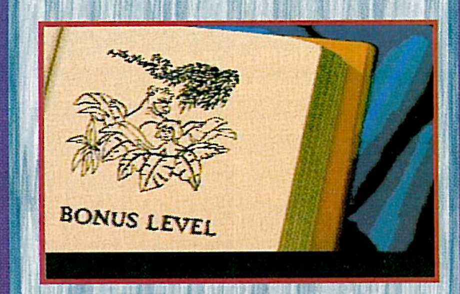






BONUS

Si consigues recoger todas las gemas posibles de cada una de las fases, accederás directamente a una sabrosa fase de bonus en la que lucharás contra el reloj para acaparar cuantas frutas y ayudas se te pongan a tiro por la pantalla.





UNA JUNGLA MUY GENEROSA



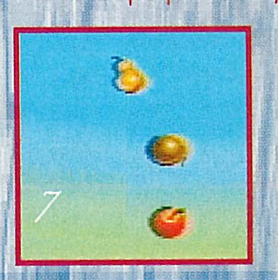


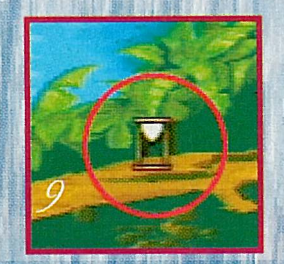
Inevitables como los exámenes de septiembre, aquí tenéis un breve repaso de los ítems: 1) Bananas,disparo doble. 2) Boomerang,disparo de ida y vuelta. 3) Búho, inmunidad. 4) Piedras, disparo superpotente.





5) Corazón, restaura la energía. 6) Elefante, salva la partida en ese punto. 7) Frutas, sabrosos puntos. 8) Gemas, principal objetivo del juego. Recoge todas las que puedas. 9) Tiempo, para ir sin prisas.





base argumental, la mecánica de juego no podía desviarse mucho de esta línea y por tanto, las once fases recrean las aventuras de Mowgli en su viaje hacia la aldea de los humanos. El objetivo de cada fase será recoger un número determinado de gemas (variable dependiendo del nivel de dificultad), pero si recogemos más, pasaremos a una jugosa fase de bonus. Conseguidas todas las joyas, deberemos encontrar a Bagheera o a Baloo en las primeras fases y enfrentarnos a la malvada serpiente Kaa, al chiflado Rei Lui o al mismísimo Shere Khan en las siguientes. En nuestro camino (es un decir, porque menos caminar haremos cualquier cosa, como balancearnos por lianas, trepar árboles, subir a tortugas, etc) encontraremos frutas que incrementarán nuestro marcador, amén de los inevitables e imprescindibles ítems y por supuesto, nos las tendremos que ver con un enorme número de peligrosos habitantes de la selva: monos lanzadores de frutas, serpientes escupidoras de veneno, insistentes avispas y todo un laberíntico conglomerado de plataformas y lianas. Hay que apresurarse; el tiempo corre y el reloj de arena que marca los segundos apenas tiene unos pocos granos. Menos mal que contamos con buenos amigos para llegar sin problemas hasta la aldea de los temibles humanos.



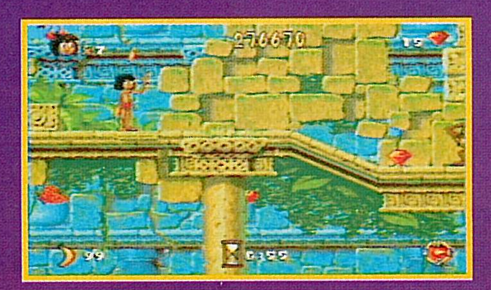
El cachorro humano está hecho un atleta de primera; es capaz de salvar grandes distancias con su salto.

Este cartucho derrocha alegría y simpatía por los cuatro costados. Basta con observar las graciosas animaciones cuando Mowgli está inactivo, son toda una muestra de ello.



Para no sufrir los efectos de las caídas, Mowgli utilizará su ligera vestimenta a modo de paracaídas.





Virgin • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 4 • Fases: 11

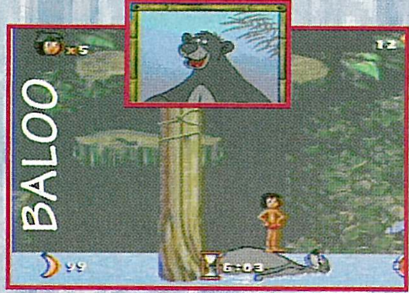
UN REPARTO DE CINE



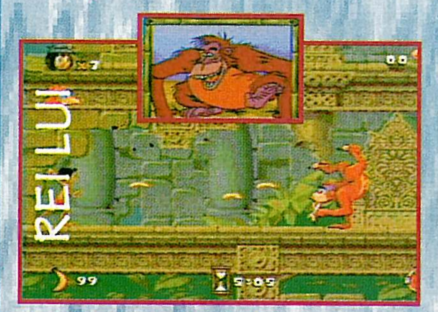
Esta pantera negra fue la que descubrió a Mowgli en la selva. Desde ese momento se convirtió en su protectora.



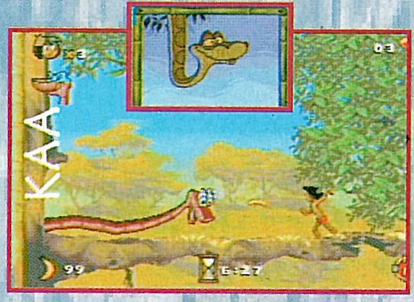
Mowgli es el protagonista indiscutible del juego. Acompáñale en su viaje hacia la aldea de los humanos y no te arrepentirás.



Baloo es un oso holgazán y perezoso que adopta a Mowgli como compañero de juergas. Sin duda, el personaje más simpático.



Rei Lui es el jefe de los monos. Su locura solo es comparable a su peligrosidad en combate cuerpo a cuerpo.



La serpiente más hambrienta del oeste. Siempre ha visto a Mowgli como un bocado muy sabroso y apetecible.



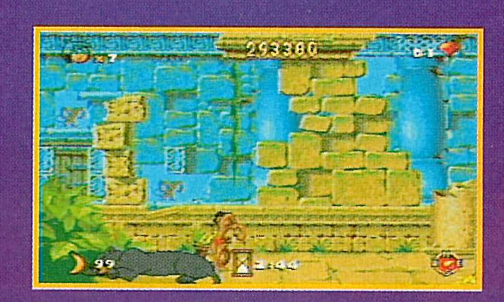
Shere Khan es el animal más peligroso de la selva. Odia a Mowgli porque, como humano que es, conoce el secreto del fuego.







No es casualidad que haya sido Virgin la seleccionada por Disney para crear este «Jungle Book». Sus anteriores títulos -«Aladdin», «Cool Spot», etc- han ido marcando las pautas en cuanto a calidad de animación se refiere.



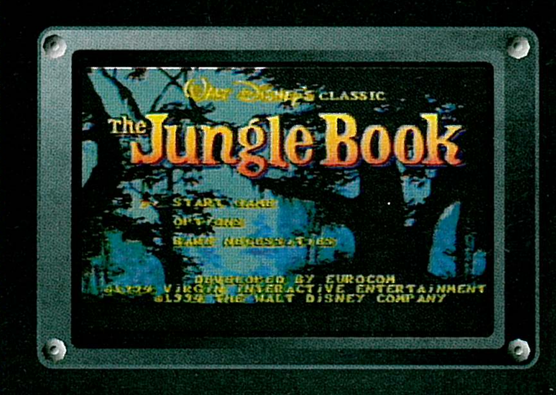








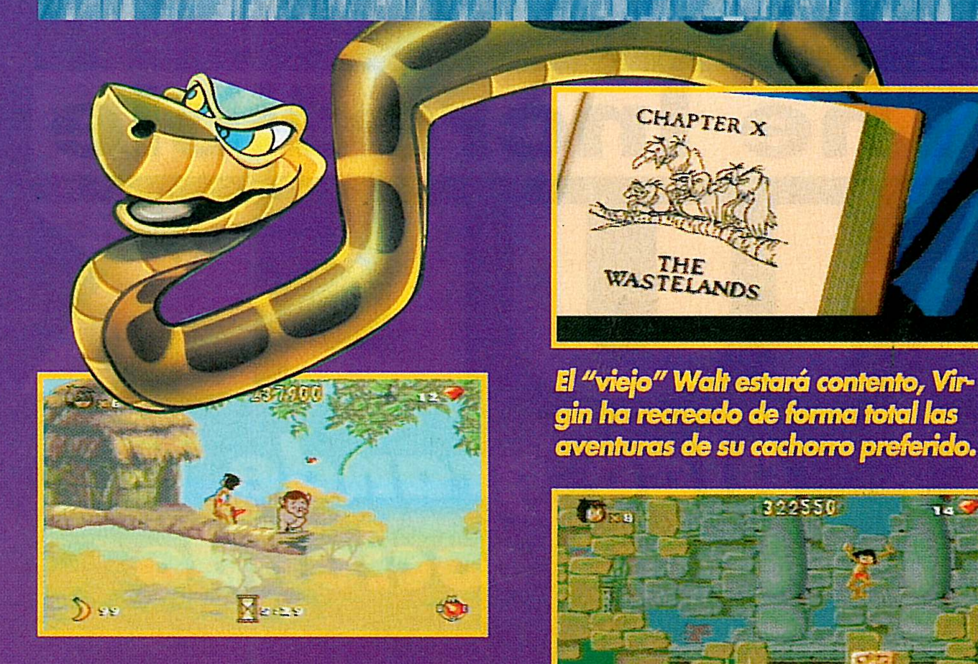






JUGANDO ESPERO

Mowgli es muy impaciente, así que si tardáis más de lo debido en hacer algún movimiento os empezará a avisar de que se aburre. Viéndole, vosotros no os aburriréis.



El "viejo" Walt estará contento, Virgin ha recreado de forma total las aventuras de su cachorro preferido.



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Si Aladino te gustó, este cartucho te entusiasmará. Es casi tan bonito de ver como de jugar. Auténticos dibujos animados.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La animación de Mowgli es digna de pasar a la historia consolera. Movimiento ultra suave y de un realismo total.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Las melodías son tan variadas como el número de fases, alcanzando todas ellas un alto nivel. Alegra tus oídos escuchándolas.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

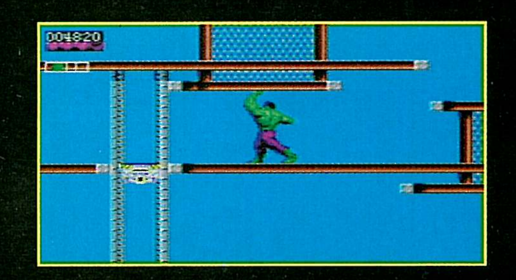
Plataformas en su estado más puro dispuestas a enganchar desde la primera partida.

OPINION

Mowgli, Baloo, Bagheera, Kaa y el resto de protagonistas de este cartucho, tienen motivos más que fundados para estar contentos. No solo pueden vanagloriarse de haber salido muy favorecidos y de moverse con una suavidad digna de elogio (algo que era de esperar siendo productos Disney), sino que además, sus aventuras son tan jugables como bonitas. Las fases son largas y llenas de peligros, la música es una maravilla que parece sacada de la película, en fin, este cartucho tiene tantos detalles de calidad que perdérselo sería imperdonable.

TOTAL 93

Genial combinación de jugabilidad desbordante y gran belleza gráfica para un clásico de la Disney.







El mundo creado por los comics es un mundo siempre en peligro. Si bien es cierto que una legión de superhéroes velan por la seguridad mundial, no menos cierto es que los archimalos proliferan como las setas tras la lluvla. Cuando no es uno es otro el que sale de su "retiro" para poner a prueba los reflejos de los buenos de turno. Tan compleja base argumental es la que ha servido a los programadores de US Gold para trasladar las aventuras de la Masa a la Master System. Por un lado tenemos al supervillano loco, que no es otro que El Líder (viejo conocido de los seguidores de los comics). Por otro tenemos al bueno (¿?). Qué más nos falta... Ah, sí. El motivo de todo, que como siempre es una extraña mezcla de ganas de dominar el mundo y vengarse del bueno. No sé, no sé.

Creo que falta algo. Claro, como se me iba a olvidar, faltan los leales servidores del malo que sirven para desequilibrar un poco más la balanza. En este caso son una multitúd de agresivos robots y cuatro amigos íntimos del Lí-

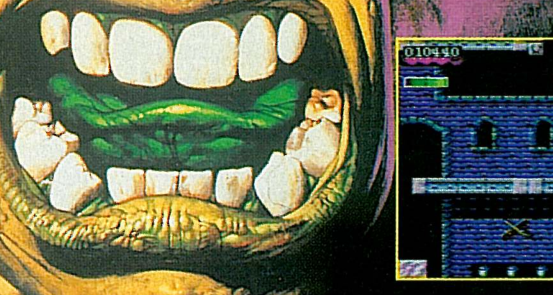


Dependiendo de su nivel de energía, nuestro alegre gigante verde podrá ejecutar una serie de demoledores y efectivos golpes especiales.



The Incredible HULK

Algo grande se está cociendo







US Gold • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv. dif.: 5 • Contin.: 2 • Fases: 5





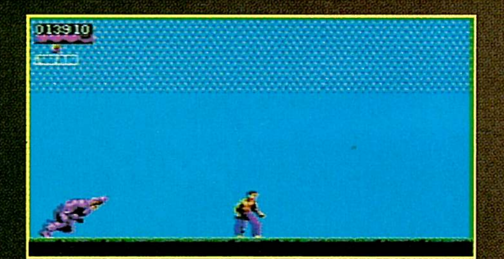


der: Tyrannus, Rhino, Absorbing Man y Abomination, que curiosamente corresponden a los enemigos finales de las cuatro primeras fases. Esto ya está mejor, pero nos faltan unos cuantos ítems para dar "vidilla" al juego. ¿Qué tal unas cuantas cápsulas de rayos Gamma para recuperar la energía perdida?. ¿Y unas vidas extras hábilmente escondidas?.. ¿Y por qué no unas pistolitas para cuando La Masa se convierta en el eminente Doctor Bruce Banner?. ¿Y qué me decís de unas cuantas continuaciones repartidas por el extenso escenario?.

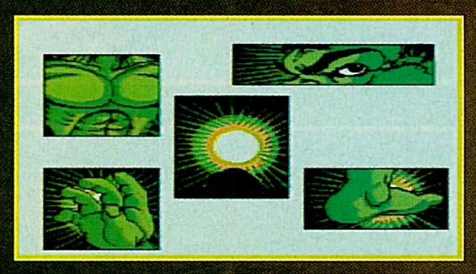


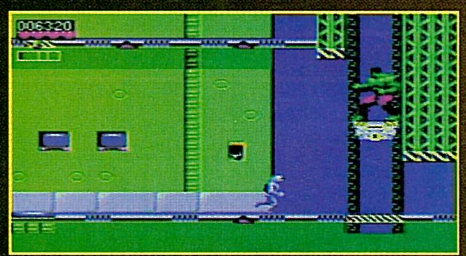
US Gold ha conseguido programar un cartucho muy semejante a sus versiones anteriores: Mega Drive y Game Gear.

¡¡Ah!!, también es necesario romperse un poco la cabeza, así que unas cuantas palancas y plataformas escondidas no nos vendrán nada mal. Hecho. Por último sólo nos queda definir el sistema de juego. Nada mejor que una aventurilla de plataformas para entrar en acción, ¿Eh?. A ver, algún voto en contra... No veo ninguna mano levantada, así que aprobado por unanimidad. Nos quedamos con el juego de plataformas. ¡¡Vaya, se me olvidaba lo más importante!!. ¿Hay alguien dispuesto a manejar al héroe?..



El débil Dr. Bruce Banner se enfrenta a Rhino, ¿quién ganará?...









Aprovecha las piedras que te lance Tirannus, ¡devuelveselas!



Gráficos (1–10)

Mantienen el mismo nivel que los aparecidos en otras versiones. A destacar la pobreza de los decorados y el excesivo parpadeo.

Movimiento (1–10)

Este cartucho ha heredado los mismos defectos de su versión portátil, es decir, brusquedad en el scroll y falta de control del personaje.

Sonido (1–10)

La ausencia de buenos efectos nos obliga a escuchar la melodía de fondo. Trás las primeras fases hasta esta última nos llega a cansar.

Jugabilidad (1–10)

Los enemigos han aprendido mucho y ahora son más "pesados" que nunca. Por lo menos 4 ó 5 golpes para cada uno. ¡¡Increíble!!

OPINION

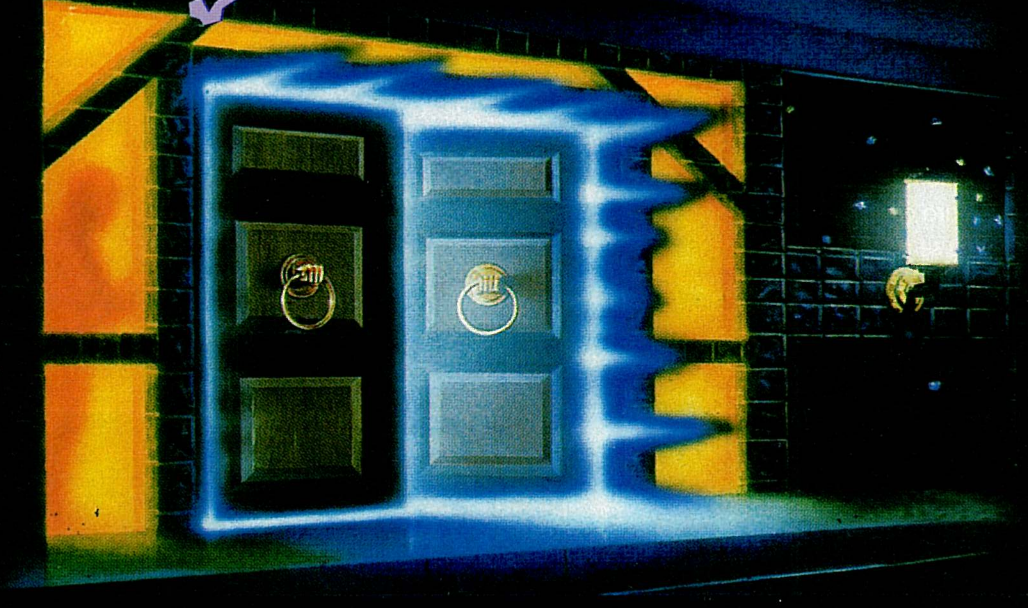
El paso de Hulk de Mega Drive a Master no ha sido muy afortunado. A los lógicos descensos de calidad debidos al soporte, hay que sumar un escaso interés por parte de los programadores a la hora de hacer algo novedoso respecto a la versión 16 bits, y eso se nota. La jugabilidad no es muy elevada, debido principalmente a lo tedioso de acabar con unos correosos enemigos y al escaso número de fases. Por si esto fuese poco, la calidad gráfica sufre demasiado la limitada capacidad de la Master, con lo que el desagradable parpadeo se convierte en un inesperado compañero. En definitiva, un simple aprobado.

TOTAL 70

No creemos que la Masa esté muy contenta de su paso por la Master, tanto parpadeo cansa mucho.

Cuéntame un cuento, Sega

YUMEMI Mystery Mansion

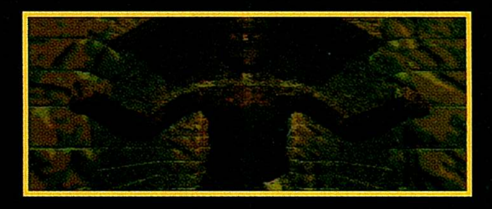


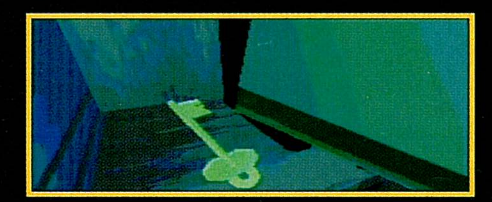
Érase una vez que se era una pequeña niña, cuyo pasatiempo habitual era pasear por el inmenso bosque que se encontraba a muy pocos metros de su casa. Acostumbrada ya al natural medio que la rodeaba, cuál no sería su sorpresa cuando vió como una gigantesca mansión surgía de la nada. Ésta, de tipo victoriano, ofrecía su desafiante silueta al resto del bosque. Nuestra niña, como ya es habitual en un infante de su edad, era muy curiosa, así que dejando de lado los consejos y advertencias de sus padres (ya sabéis, del tipo de los de no entres en casas ajenas, no comas caramelos que te sean ofrecidos por desconocidos, etc) se armó de valor y franqueó la puerta de entrada. Nada más traspasar el umbral quedó hechizada y convertida en bella mariposa, destinada irremisiblemente a ser parte de una vitrina.

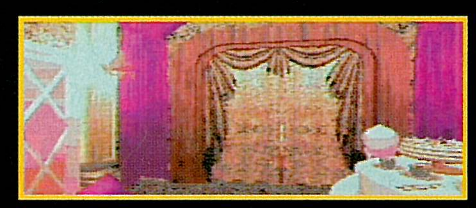
Pero lo que no sabía el malo de turno es que esta niña tenía un hermano, que por casualidad aquel mismo día había decidido seguir a su hermana (por eso de que era mayor, debiendo velar por su seguridad) y vió con asombro lo que acontecía en la misteriosa mansión. Total, que él también se decidió a entrar, viéndo como las puertas se cerraban tras él, sin posible apertura posterior."

Y aquí es donde entráis vosotros en acción. Básicamente el juego os ofrece una perspectiva subjetiva desde la cual podréis realizar una serie de acciones, tales como dirigir vuestros pasos por la casa e interactuar con los objetos allí presentes, bien accionando palancas o puertas, bien recogiendo llaves o diarios. Tenéis una hora para encontrar a vuestra hermana y deshacer el hechizo, además de competir contra el reloj, la mansión









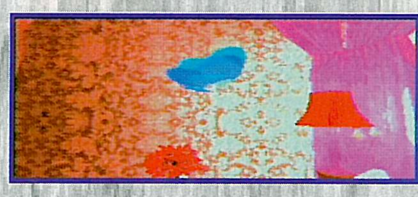


Sega • Aventura interactiva • Jugadores: 1 • Continuaciones: Salva

ESCUCHAD AL QUE SABE

Las mariposas, unos seres inonfesivos y de fascinante belleza, juegan un papel muy importante en esta pequeña película interactiva. Ellas os ofreceran una serie de consejos muy interesantes para que podáis terminar la aventura, al mismo tiempo, os enteraréis del misterio de la mansión. Su situación determinará el habitatante de la casa al que representan.













Las llaves de las diferentes habitaciones se encuentran desperdigadas por toda la mansión.

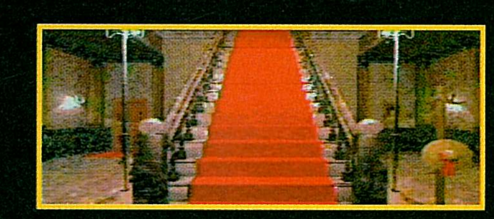




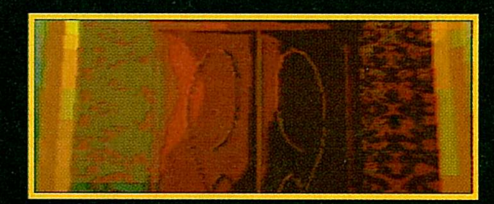
Si os gustan las películas de Hitchcock y siempre habéis deseado ser protagonistas de una de ellas, Yumemi Mansion es vuestra oportunidad; Norman Bates os espera.



La sorpresa puede estallar en cualquier momento, salvar las partidas frecuentemente, os va la vida en ello.









GRÁFICOS FX

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

La famosa Yumemi Mansion del título ha sido recreada de una forma realmente impresionante. No hay duda alguna de que ha sido renderizada utilizando complejos programas de ordenador. Asimismo, las rotaciones de 360º y los efectos de zoom son muy destacables. La introducción no está a la altura de los gráficos del resto, puesto que nos ofrece una breve introducción a la historia.

SONIDO FX

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Sonido y voces digitalizadas de calidad CD. Las voces son muy nítidas, y aunque están en inglés, cualquiera que posea facilidad para el idioma podrá entenderlas. Los sonidos envuelven al juego en un halo de misterio: crujir de suelos y barandillas, ruido de pisadas, corrientes de aire, todo lo que hará que de vez en cuando deis algún que otro brinco frente a la pantalla.

TÉCNICA CD

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Estamos ante un verdadero juego de CD, tanto por presentación como por desarrollo. ¿Qué mejor que un CD para mostrar gráficos y sonidos digitalizados?. Es una verdadera lástima que el juego se haga tan corto: contáis con una hora para terminarlo. Además, si a todo esto unimos la facilidad para salvar hasta tres partidas, nos encontramos realmente ante un producto de calidad.

Un juego muy destacable en cuanto a su capacidad para aprovechar la técnica CD se refiere, pero se queda algo corto en términos de jugabilidad.





Uno de los acertijos más complejos de resolver es el que os encontraréis en la sala de las velas. En ella hay que apagar y encender una serie de velas, para ello leed el libro que se encuentra en la biblioteca. Tened en cuenta que es muy importante respetar el orden de las velas y los dardos.





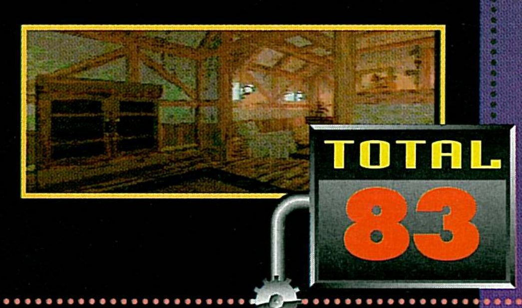
está llena de acertijos y singulares trampas, que deberéis resolver de forma rápida y efectiva. Para ayudaros en la complicada tarea de buscar los objetos y las llaves que harán que podáis llevar la aventura a buen puerto, contáis con los habitantes y la servidumbre de la casa, que deambulan por las habitaciones convertidos en bellas mariposas. Ellos os ofrecerán valiosos consejos que deberéis escuchar con mucha atención, aunque están en inglés (en principio iba a ser traducida al castellano, pero....). También contáis con la especial ayuda de un espejo situado en la sala de juegos del primer piso. Visitadlo con frecuencia y podréis resolver muchos de los enigmas que pueblan este tenebroso y misterioso caserón.

La especial mecánica de juego, de tipo secuencial, hace que debáis realizar las acciones en un orden determinado. Esto se traduce en que si se os acaba el tiempo sin haber encontrado a vuestra hermana, cuando volváis a iniciar el juego no podréis adelantaros recogiendo todos los objetos de una vez, será necesario que sigáis el orden preestablecido por el desarrollo del juego. Puede llegar a ser pesado, pero es la única forma de disfrutar de las bellas habitaciones de esta mansión creada por Sega.

Por último, un consejo, salvad el juego utilizando el diario, pues no sabéis qué se puede esconder tras esa puerta que misteriosamente se está abriendo ante vosotros en este mismo momento, ¡¡¡aaaaggghh!!!.









Gráficos (1–10)

El misteriosos caserón está recreado con todo lujo de detalles a base de imágenes en tres dimensiones.

Movimiento (1–10)

Las rotaciones, los zooms hacia los objetos y los desplazamientos por la pantalla son muy fluidos y sin saltos.

Sonido (1–10)

Hay que descubrirse ante la nitidez de las voces digitalizadas y la perfecta muestra de melodías y efectos de sonidos.

Jugabilidad (1–10)

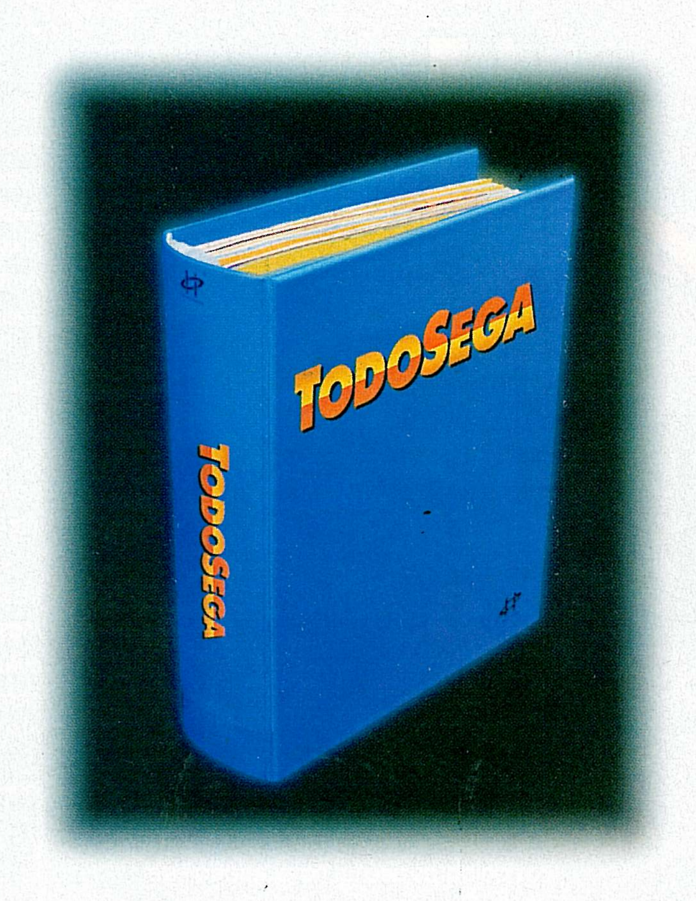
El punto más flojo. Limitarse a recoger unos objetos no es lo que nosotros entendemos como jugabilidad. Además, es corto y fácil.

OPINION

Dejando de lado el pequeño problema de la jugabilidad y el idioma (ya lo hemos comentado anteriormente, pero si las voces hubieran estado en castellano....), este CD es casi de obligatoria posesión para todo aquel que tenga un Mega CD. Sus gráficos y sobre todo las voces y los sonidos hacen que sea un juego sorprendente y deslumbrante. Si queréis disfrutar realmente con él, probad a jugar ya entrada la noche. Otro punto a su favor es el tema que toca: por muy miedosos que seamos, siempre nos atrae lo sobrenatural y misterioso. Así que es muy probable que acabéis enganchados al juego de una forma total.

Básicamente, una película en CD, limitada por la jugabilidad que le confiere el sistema de juego.

¡Marchando unas Tapas!



Ahora que le has cogido el gusto a **TODOSEGA** te proponemos un **plato fuerte**.

Hazte con estas tapas y podrás *conservar* la revista más *exquisita* de SEGA.

Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19,

de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h. ¡Ah, y sólo cuestan **950** pesetas!



Haciendo el ganso con Lucas

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Melodías Animadas de ayer y hoy presentan... al Pato Lucas en: Daffy Duck in Hollywood. Esto que habéis leído bien podría ser el comienzo de un cartoon de la Warner, pero esta vez se trata del principio de vuestros problemas (o de vuestros momentos más divertidos, depende de como estéis de equilibrio). De esta manera tan clásica se nos presenta un nuevo cartucho para nuestra Master que cuenta con el aliciente de tener un protagonista archiconocido y simpático como pocos. El eterno compañero de aventuras de Bugs Bunny, Porky, Silvestre y Piolín, del Correcaminos y el Coyote y de tantos y tantos hérores televisivos no podía faltar a su cita con la diversión. Así que nosotros vamos a tratar de explicaros en pocas palabras qué tal ha quedado este "Daffy Duck in Hollywood".

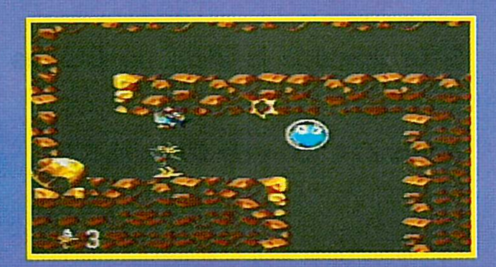
El desarrollo es bastante simple y sigue al pie de la letra los esquemas propios del género, o sea, miles de plataformas interminables y montones de enemigos deseosos de fastidiaros. El objetivo de cada fase no es otro que atravesar todo el nivel (a base de saltitos por supuesto) evitando caer en los abismos y acabando con todos los perros que haya. Para lograrlo únicamente contáis con una pistola lanzadora de pompas de jabón que mejorará su rendimiento a medida que recojáis "power up's" por el camino. Tampoco van a faltar las codiciadas vidas extras, ni los omnipresentes bonus de puntos (representados como diamantes), ni unos extraños Oscar (no nos referimos a vuestro vecino de abajo, sino a las estatuillas que da la Academia de las Artes Americanas) con la figura de Lucas que engordarán vuestro marcador.

Por otra parte, también os encontraréis con unas cuantas letras multicolores. Si las recogéis y formáis el nombre completo de nuestro emplumado amigo conseguiréis una agradable sorpresa al finalizar la fase.

Como habéis podido ver, tenemos entre manos un clásico juego de plataformas, gráficamente muy atractivo y que cuenta con virtudes más que suficientes como para dar muchas horas de entretenimiento y aventura.



Los fondos, a pesar de ser una Master, son muy atractivos y llenos de detalles.



Probe • Plataformas • Megas: 4 • Jugad.: 1 • Niveles dificultad: 3 • Cont.: 0 • Fases: 6

El héroe más patoso

Daffy Duck in hollywood



Ver como un pato camina torpemente por el parque puede entretener a mucha gente, pero hay algunos que necesitan más y entonces buscan en otros sitios las emociones que les faltan. Una buena opción en esta fechas de vacaciones, siesta y paga extra, es conectar una buena consola y cargar un juego de esos que no nos coman el coco ni nos hagan trabajar en exceso (las pobres neuronas también se merecen un descanso). Ya que hemos comenzado hablando de patos ¿por qué no coger un cartucho protagonizado por un ave de esas?. Puestos a elegir, parece que Lucas (Daffy Duck para los que tienen la suerte de vivir al otro lado del charco) es una buena elección. Es simpático, de buen ver (eso nos han comentado un par de patas que le conocen. Aunque claro, pueden ser las suyas...), tiene trabajo fijo en la Warner y se pasa el día recibiendo golpes allá donde va. Es el candidato perfecto para participar en el juego del verano. Para redondear la faena, lo ideal sería colocarle en un lugar lleno de plataformas para ver si con su habitual torpeza acaba cayéndose... Qué, ¿a que la idea no es mala?. Pues desgraciadamente no es nuestra. Sega se nos ha adelantado ya y eso es precisamente lo que nos ofrece en "Daffy Duck in Hollywood". La propuesta no está mal, y menos si tenemos en cuenta que nos lo podemos llevar donde queramos con nuestra Game Gear, menos al agua, ¡ey, que aún no es sumergible!.

Sólo Lucas sería capaz de atravesar unos niveles tan complicados armado con una simple pistola de pompas.







Un cartucho con un protagonista tan divertido no podía defraudarnos.



OPINION

Sin aportar nada nuevo, Daffy Duck aprovecha el tirón de un personaje tan simpático como famoso para realizar un cartucho muy correcto que no tiene excesivos problemas para entretener al más pintado. Técnicamente no es muy innovador eso es verdad, pero lo que ofrece lo hace con el desenfado de quien no tiene grandes pretensiones.

Un juego de plataformas más, aunque hay que reconocer que es gracioso y entretenido.

TOTAL 80

Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niv. dific.: 3 • Continuaciones: Ninguna • Fases: 6









Como todo buen producto de la Warner, las animaciones de Lucas son geniales.





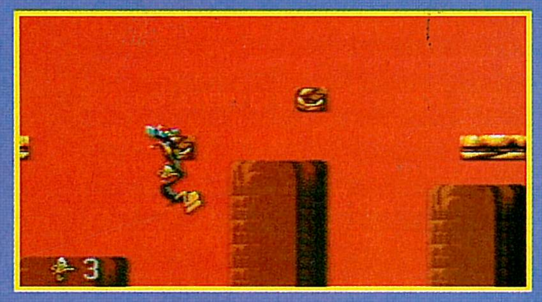


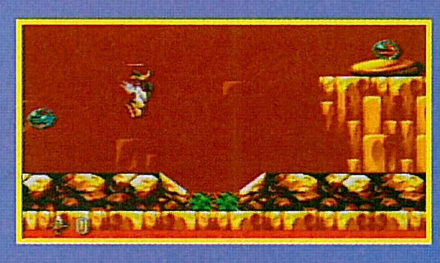
Lucas siempre ha sido uno de nuestros personajes más queridos, y como tal, hemos disfrutado de lo lindo con él. Lo único que le falta al cartucho es el típico hablar del pato, una especie de jerga ininteligible con muy pocas palabras.



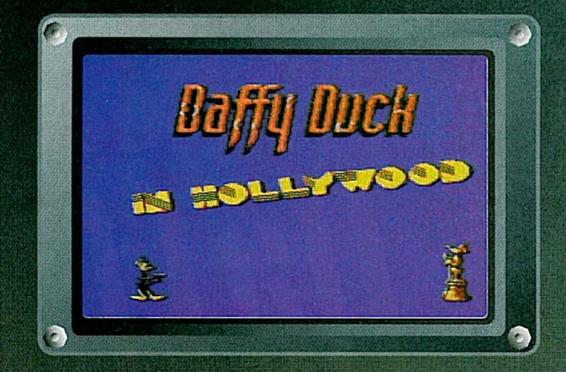


Ver a nuestro patoso amigo vestido de angelito no presagiará nada bueno.









Gráficos (1–10): 9

El nivel gráfico es elevado, siendo la realización del protagonista lo más destacado del juego.

Movimiento (1–10): 9

El control es suave y nuestro pato realiza una buena cantidad de movimientos de forma magistral.

Sonido (1–10): 8

En el repertorio sonoro abundan las típicas melodías de los dibujos de la Warner. Sin ser geniales, os divertirán.

Jugabilidad (1–10): 8

Auténticas plataformas de las de toda la vida. Si se te dan bien te lo pasarás como nunca.

OPINION

Los dibujos animados siempre han sido una buena fuente de inspiración para los programadores. Claro que esta "costumbre" requiere que al menos la animación del personaje y las situaciones correspondan a los originales si lo que se pretende es hacer un buen trabajo. En este caso así ha sido, y el resultado final solo puede calificarse de muy correcto. Contemplando las evoluciones de Lucas en este cartucho, hemos tenido la sensación de revivir de nuevo aquellas divertidas aventuras cargadas de sentido del humor. Por supuesto, con la diferencia de que ahora podemos participar...

TOTAL 82

Tras Correcaminos y Taz sólo podía venir el Pato Lucas, y lo hace de forma meritoria.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados



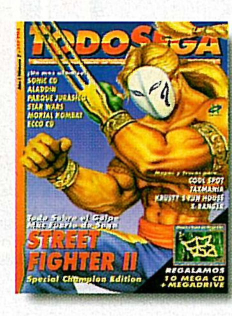








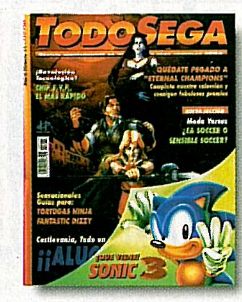








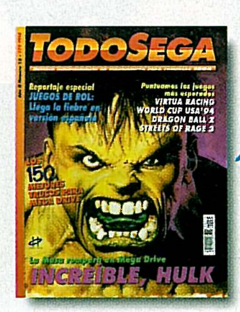


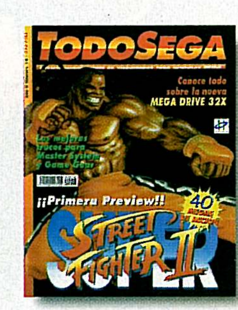














Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita.
Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



Shining Force II

Bajada a los infiernos

Los juegos de rol siguen siendo una de las grandes asignaturas pendientes de Sega. Si bien en el mercado japonés las novedades aparecen a buen ritmo, en nuestro país resulta francamente difícil conseguir cartuchos de calidad. De ahí que los aficionados tengan que resignarse a mirar con añoranza a nuestros vecinos europeos por poseer joyas como «Landstalker» o arriesgarse a adquirir juegos de importación con las instrucciones en inglés (en el mejor de los casos). Afortunadamente, esta tendencia parece que va a romperse con el lanzamiento a corto plazo de juegos como este "Shining Force II" o como el "Soleil" (conocido anteriormente con el nombre de «Ragnacentry»). La verdad es que no podemos quejarnos de como empieza esta nueva era. Para abrir boca nada mejor que este sensacional cartucho.

Lo que más llama la atención de él, aparte de tener un estupendo argumento y una calidad gráfica incuestionable, es sin duda el peculiar sistema de juego, en el que los "inevitables" combates se realizan mediante turnos al igual que en los juegos de tablero. Muchos de vosotros ya empezaréis a pensar que con esta forma de jugar no puede haber mucha diversión por medio. Pues os equivocáis, por-



Esta adorable señora de la túnica, será la encargada de introducirnos en la aventura.



Now, pupils. Follow me.

RECOMENDADO Club Sega & Rol RECOMENDADO



Los enemigos que nos encontraremos durante la aventura nos pondrán en más de un aprieto.

Sala de "Curas"

Acercarse hasta una de las muchas capillas que hay repartidas por el mapeado debe de ser algo habitual en vosotros. En ellas podréis curar a los compañeros caídos, salvar la partida o libraros de esa molesta maldición que lleváis a cuestas.







Tras una larga temporada de rumores y noticias contradictorias, por fin Mega Drive va a contar entre sus filas con estupendos juegos de rol. Para empezar, nada mejor que este «Shining Force II».



Cruzarse con un mago en el bosque no siempre es recomendable. Contra los hechizos no hay escapatoria.

que el importante componente de estrategia que el juego requiere deja en un segundo plano al combate en sí mismo. Para que lo comprendáis mejor, os vamos a explicar un poco más detalladamente lo anterior. La aventura comienza cuando un ladrón roba las dos joyas que mantienen cerrado el acceso al mundo oscuro. A partir de este momento una serie de extraños acontecimientos se suceden y el gran Maestro Sir Astral tiene que intervenir. Nuestro papel en todo esto se reducirá en principio a controlar las acciones de los tres pupilos del Maestro (al menos hasta que consigamos reclutar a más seguidores). Cada uno de ellos tiene asignados unos puntos de vida, un factor de movilidad (indica el máximo desplazamiento realizable en casillas), unos puntos de defensa (indican el número mínimo que el enemigo debe conseguir en un ataque para producirnos daño), unos puntos de ataque y unos puntos de magia (permiten realizar conjuros y hechichos a quien los tiene). Estos puntos conforman la personalidad de los personajes lo mismo que su estilo de lucha (espadachín, mago, clérigo, ladrón, arquero, etc) o su destreza con las armas. Por suerte, a medida que nos "curtimos" en combate, vamos subiendo de nivel y estos valores se van ampliando.

Y decimos "por suerte", porque los enemigos que nos encontramos cada vez son más resistentes a los golpes y atacan con mayor energía. De esta forma la dificultad general del juego se mantiene siempre en un nivel razonable. Bueno, pues una vez que sabemos a quien con-







trolamos, la libertad para movernos por el mapeado es total. Podemos entrar en las casas y en las tiendas para hablar con los inquilinos o simplemente para comprar esa espada último modelo. También nos queda la posibilidad de acercarnos hasta la iglesia más próxima y salvar a los compañeros caidos en combate, curar a los heridos y salvar la partida. La cosa cambia cuando nos cruzamos con enemigos. El escenario varía y sobre el suelo aparece una rejilla en la que se resalta la zona a la que podemos llegar con nuestros movimientos. Después de elegir el lugar idóneo, hay que decidir si atacamos, usamos un ítem, un hechizo o esperamos a otro turno. Si nos decidimos por un ataque, veremos como al enemigo se le restan de su marcador los puntos del daño producido. Si éste llega a 0 es que ha fenecido y por tanto recibiremos unas monedas y puntos de experiencia (que son los que determinan el nivel al que pertenecemos, por ejemplo, cada 100 puntos se sube un nivel y a más nivel más vida, más potencia de ataque, más movilidad y más defensa). Si no nos le cargamos habrá que sufrir su ataque, pero no nos vamos a poner tristes y vamos a pensar que todo lo hacemos por el bien del reino, porque el argumento así lo exige y porque nos lo vamos a pasar en grande. Palabra.



Antes de cada combate se nos ofrecerá una vista de la disposición de nuestras fuerzas.



La mejor selección



Shining Force II es un juego de rol bastante clásico. Algo fácilmente comprobable si observáis detenidamente la ficha superior. En ella veréis puntos de vida, de magia, experiencia, ataque, defensa, etc. Vamos, como en los juegos de tablero.



GERHALT: El licántropo por excelencia. únicamente cuenta con sus puños como defensa aunque los da buen uso.



HUEY: Muy pocos enemigos podrán resistirse a las embestidas de este caballero centauro.



JAJA: Su habilidad con el hacha y su gran resistencia hacen de este guerrero una pieza muy valiosa.



SARAH: Los hechizos curativos de esta clérigo son muy útiles para reponer las maltrechas energías.



JIPPO: La codicia de este pequeño ladrón fué la que provocó todo este lío. Ahora lucha para remediarlo.



KAZIM: Los conocimientos arcanos de un mago siempre son bienvenidos. Mucho más en estas circunstancias.



LUD: La escasa armadura de este hombre-pájaro le hace ser más útil en combates contra enemigos poco hábiles.



MACHILDA: Esta bella centauro es una experta arquera. Es especialmente útil para ataques lejanos.



PETER: Pertenece a la legendaria raza de las aves Fénix. En el combate es un luchador muy peligroso.



TORTUGA: Es la mascota del grupo. Su coraza le hace ser muy resistente a los ataques.





En la imagen superior podéis ver en que va a consistir vuestra primera misión. Acostumbraros a ver monstruos de todo tipo..

Las visitas a los dioses van a ser una constante en este juego. Conversar con ellos, aunque sea en inglés, siempre será útil.

Las rebajas del verano



¿Qué sería de un juego de rol sin sus tiendas?. En ellas nos podremos gastar nuestro dinero en mejorar el equipo de los personajes o en reparar las armas dañadas en el combate. ¡Es hora de ir a hacer la compra!.



Gráficos (1–10)

Sorprende muy gratamente ver lo cuidado que está este apartado para tratarse de un juego de rol. Los escenarios son inmejorables.

Movimiento (1–10)

Dado que los combates se realizan mediante órdenes, el único movimiento destacable son los desplazamientos por las ciudades.

Sonido (1–10)

Todas las melodías son de gran calidad y ayudan perfectamente a envolvernos en un ambiente mágico y misterioso.

Jugabilidad (1–10)

Lo interesante del argumento y el atrayente desarrollo te enganchan desde la primera partida. No podrás dejar de jugar.

OPINION

Mucho se había oído sobre este juego y todo bueno, así que en cuanto pudimos lo probamos con avidez. El resultado no pudo ser más satisfactorio. Una vez que nos acostumbramos al sistema de combates (más propios de un juego de tablero que de consola), la diversión quedó asegurada. Con una excelente línea argumental, todas las acciones posteriores están supeditadas al lógico desarrollo de la historia, es decir, que cualquier acción va a estar condicionada por el argumento. Pero no penséis que el juego va a resultar aburrido. Ni mucho menos. Controlando a tantos personajes el tedio no puede existir. En resumen: no puede faltar en tu colección.

Casi perfecto: rol, acción, muchos personajes, gráficos inmejorables, etc. Una compra estupenda, lástima que esté en inglés.

TOTAL 91



Redescubriendo la Fórmula Uno

F-1 Racing Beyond the limit

La temporada 93 de la Fórmula Uno pasará a la historia como aquella en la que las ayudas electrónicas a la conducción (frenos ABS, dirección asistida, suspensiones automáticas, telemetría, cambios automáticos, etc) fueron utilizadas por última vez. Este tipo de dispositivos permitían que los pilotos de los veloces bólidos fueran considerados dioses de la conducción, puesto que guiaban unos coches con potencias del orden de los 800 caballos y velocidades cercanas a los 350 km/h. Pero el resultado era siempre el mismo: las escuderías tecnologicamente más avanzadas eran las que se imponían continuamente.

Llegada la temporada 94 y para que la igualdad fuera la nota dominante, la FIA (Federación Internacional de Fórmula Uno) decidió retirar toda la electrónica que no fuera necesaria de los coches, con el resultado que ya todos conocéis: el fallecimiento de uno de los mejores pilotos del mundo, el brasileño Ayrton Senna Da Silva, en un trágico fin de semana para el automovilismo mundial, en el que también murió Ratzenberger, un piloto en ciernes. Pero el rosario de accidentes no acabó en Imola, continuando hasta la fecha, en la que no ha habido fin de semana que no haya visto media docena de accidentes, de momento sin consecuencias mortales.

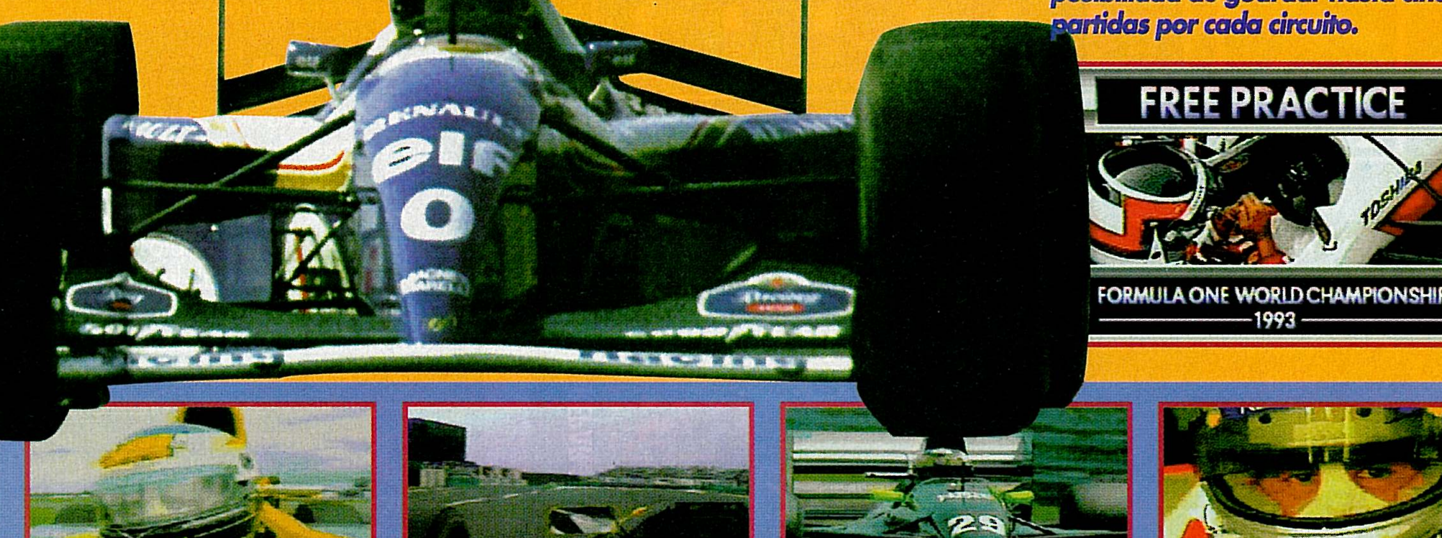
Os preguntaréis el porqúe de toda esta pequeña charla sobre la Fórmula Uno, pero es básica para que logréis entender la importancia de este nuevo juego en CD de Sega: «Formula 1 Racing Beyond the Limit» (conocido como «Heavenly Symphony» en Japón). No solo es un apasionante juego de conducción, sino que además se presenta como un desbordante torrente de información sobre la temporada 1993 del mundial de pilotos y constructores. La gran cantidad de vídeo digitalizado recogido en este CD os permi-



Desde esta pantalla podréis alterar totalmente la dinámica de vuestro coche de Fórmula Uno.



La memoria del Mega CD os ofrece la posibilidad de guardar hasta cinco partidas por cada circuito.



Sega • Deportivo • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Graba • Fases: 16

PREMIO AL CAMPEÓN



Si conseguís entrar entre los tres primeros, tendréis derecho a un lugar en el podio de los campeones; y con ellos compartiréis vuestra alegría. Asimismo, veréis como vuestro nombre aparece en las listas definitivas de clasificados, con los puntos que habéis conseguido en la carrera.







Os preguntaréis el porqúe de toda la Fórmula Uno, pero es básica para que logréis entender la importa

Los vehículos utilizados en la Fórmula Uno son como un banco de ensayo para sistemas electrónicos que, posteriormente, son aplicados a los turismos que conducimos habitualmente en nuestra vida.



Para poder participar en la carrera, antes tendréis que marcar un buen tiempo en la tanda de clasificación.







GRÁFICOS FX



No hay nada más fascinante y deslumbrante que una gran cantidad de vídeo digitalizado, sobre todo si las imágenes están tomadas de un escenario real. Nos encontramos ante el mejor documento gráfico de la pasada temporada de la Fórmula Uno, en todo su colorido y esplendor, aunque la ventana de visualización no sea de un tamaño muy grande.

SONIDO FX



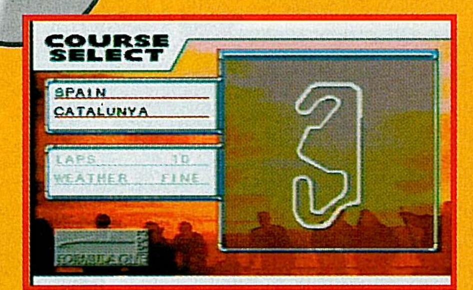
Otro de los aspectos sobresalientes de este compacto: las melodías son un regalo para los oídos, encontrándonos con un variado repertorio de las que tres serán las que oigamos en tiempo de carrera. La música, además, es pegadiza y de un ritmo no muy machacón, lo que hace que los Grandes Premios estén correctamente ambientados.

TÉCNICA CD



«Formula 1 Racing» será comercializado en el soporte más adecuado para ofrecer un documento audiovisual de su talla: el CD. No sabemos cómo han conseguido meter toda la información en un solo CD, puesto que contiene gran cantidad de vídeo digitalizado y música. Estamos ante un juego CD de una calidad incuestionable.

El Mega CD se creó para ofrecer CDs como este. Realmente es una sinfonía celestial (así reza la traducción de su título japonés).



Nuestro país también es sede habitual de los Grandes Premios de F1.



tirá conocer al dedillo el desenlace de todos los grandes premios celebrados la temporada pasada, así como también la posibilidad de cambiar el resultado final, puesto que os podréis poner a los mandos del coche que seleccionéis y pilotar en la carrera que deseéis, tanto en un modo de participación para un único Gran Premio, o para recorrer todo el circuito mundial con la escudería que deseéis.

La atención al detalle es una constante, lo que hace que los circuitos estén representados con todo lujo: vallas publicitarias, tribunas, zona de boxes, torretas de televisión, etc.

En resumen, nos encontramos ante un juego especial, puesto que cumple sobradamente con su misión de divertir, a la vez que es un completo y extenso documento audiovisual sobre la temporada 1993 del campeonato mundial de pilotos y constructores de Fórmula Uno.



Una visita aconsejable



La computadora os ofrecerá información muy valiosa. Pulsando 1 ó 2 accederéis a una lista con los tiempos de los pilotos. Con el 3 veréis las velocidad máximas. Con el 4 obtenaréis una relación de los coches en carrera. Y por último, con el 5 veréis un gráfico del circuito.











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Profusión de detalles y correcto scaling de los objetos en pantalla, aunque a veces su tamaño sea excesivo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Excelente sensación de velocidad para una perspectiva subjetiva. El movimiento de los coches del resto de pilotos no es muy real.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Gran cantidad de melodías y generosos efectos de sonido para mostrar la cara desconocida del deporte.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Muy jugable: desde el modo de práctica hasta el modo de juego en carrera. A veces es muy difícil cumplir con los tiempos por vuelta.

OPINION

Muchas compañías deberíanaprender de este CD, a pesar de que no parezca más que un simple simulador de conducción. Sus gráficos y el vídeo digitalizado que contiene harían palidecer de envidia a cualquier aficionado al mundo del motor; su sonido gustaría a cualquier seguidor habitual de los grupos musicales del momento y, en lo que resta a su parte de videojuego, estamos convencidos de que es un juego que gustará a todo el mundo, por lo que pensamos que es un compacto casi imprescindible para todo aquel que posea un Mega CD.

TOTAL 86

El mejor simulador de F1 para CD, acompañado además de un documento audiovisual sobre la pasada temporada.



CENTRO MAIL
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
MADRID
MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
SALAMANCA
S. SEBASTIAN
Dos Hermanas SEVILLA
ZARAGOZA
VIGO
SUPER PACK
MEGA DRIVE
+7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO!
24.900
GOLDEN AXE
SHINOBI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMNS
SONIC
SONIC PACK
MEGADRIVE
+2 CONTROL PAD+SONIC
14.990
9.990
11.990
SONIC 3
VIRTUAL RACING
MULTIMEGA
79.900
M. SYSTEM
MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC
4.990
FUTBOL
DESCUENTO ESPECIAL 700 Ptas.
CHAMPIONS SOCCER
FIFA SOCCER
KICK OFF 3
MEGADRIVE - 8990
MEGADRIVE - 7990
MEGADRIVE - 9990
PELE
SENSIBLE SOCCER
WORLD CUP USA 94
MEGADRIVE - 7490
MEGADRIVE - 6990
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5490
MEGADRIVE - 9990
M. SYSTEM - 6990
GAME GEAR - 6990
OFERTAS SEGA
007
MEGADRIVE - 2990
ADDAMS FAMILY
MEGADRIVE - 5990
M. SYSTEM - 4490
GAME GEAR - 4490
ALIEN 3
MEGADRIVE - 3990
MS - 5990 2490
ANDRE AGASSI
M. SYSTEM - 2490
ASTERIX
MEGADRIVE - 6990
AYRTON SENNA
MS - 6590 4990
BACK TO THE FUTURE
M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE
MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD
M. SYSTEM - 4490
BATMAN RETURN
M. SYSTEM - 2490
BLADES OF VENGEANCE
MEGADRIVE - 2990
B.O.B.
MEGADRIVE - 2990
BUCK ROGERS
MEGADRIVE - 2990
CHUCK ROCK II
MEGADRIVE - 5990
CRASH DUMMIES
MEGADRIVE - 5990
GAME GEAR - 2495
CRUE BALL
MEGADRIVE - 2990
DAVIS CUP TENNIS
MEGADRIVE - 4990
DICK TRACY
MEGADRIVE - 2990
DOUBLE CLUTCH
MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3
MEGADRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING
MEGADRIVE - 2990
GAME GEAR - 1990
GAUNLET IV
MEGADRIVE - 4990
GODS
MEGADRIVE - 2990
JURASSIC PARK
MEGADRIVE - 6990
JACK NICKLAUS
MEGADRIVE - 2990
KLAX
MEGADRIVE - 2990
M. SYSTEM - 2490
KRUSTY'S FUN HOUSE
GAME GEAR - 2495
LEMMINGS
MS - 5990 2490
MARBLE MADNESS
M. SYSTEM - 2490
GAME GEAR - 1990
MUTANT L. FOOTBALL
MEGADRIVE - 2990
NBA ALL STAR
MEGADRIVE - 4990
OLYMPIC GOLD
MEGADRIVE - 3990
PACMANIA
M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY
MEGADRIVE - 2990
M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER
M. SYSTEM - 2490
POPULOUS
M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II
M. SYSTEM - 2490
GAME GEAR - 2495
PUGGSY
MEGADRIVE - 4490
RAINBOW ISLAND
M. SYSTEM - 2490
RENEGADE
M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3
MEGADRIVE - 5990
M. SYSTEM - 4490
GAME GEAR - 4490
ROBOCOP VS TERMIN.
MEGADRIVE - 3990
ROCKET KNIGHT ADV.
MEGADRIVE - 4990
SNAKE RATE ROLL
MEGADRIVE - 4990
SONIC II
MEGADRIVE - 3990
MS - 6990 2990
SONIC SPINBALL
MEGADRIVE - 6990
SPACE HARRIER II
MEGADRIVE - 2990
GAME GEAR - 1990
SPIDERMAN
M. SYSTEM - 2490
GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2
GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN
MEGADRIVE - 5990
STREET FIGHTER II
MEGADRIVE - 6990
STRIDER II
MEGADRIVE - 3490
SUMMER CHALLENGER
MEGADRIVE - 2990
SUPER KICK OFF
MEGADRIVE - 3990
TALMITS ADVENTURE
MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR
GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE
MEGADRIVE - 5990
M. SYSTEM - 4490
GAME GEAR - 4490
T-2 JUDGMENT DAY
MEGADRIVE - 5990
M. SYSTEM - 4490
GAME GEAR - 4490
TURTLES HYPERSTONE
MEGADRIVE - 4990
WARSPEED
MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ
MEGADRIVE - 4490
WWF STEEL CAGE
GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA
MEGADRIVE - 2990
X-MEN
MEGADRIVE - 3990
ZOOL
MEGADRIVE - 3490
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN
MEGADRIVE - 9900
M. SYSTEM - 6990
GAME GEAR - 6990
ANDRETTI RACING
MEGADRIVE - 8990
ART OF FIGHTING
MEGADRIVE - 9900
ASTERIX
MEGADRIVE - 9900
M. SYS. Parte II 5990
GAME GEAR - 5990
BARKLEY JAM!
MEGADRIVE - 8990
BATTLETOADS
MEGADRIVE - 7490
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5990
BODYCOUNT
MEGADRIVE - 7990
BUBBA'N STICK
MEGADRIVE - 9990
CASTELVANIA
MEGADRIVE - 7990
COOL SPOT
MEGADRIVE - 7900
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK 2
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNICKS
MEGADRIVE - 7990
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5990
DRACULA
MEGADRIVE - 6990
M. SYSTEM - 4490
GAME GEAR - 3890
DRAGON BALL Z II
MEGADRIVE - 9990
DUNE 2
MEGADRIVE - 9900
FLASH BACK
MEGADRIVE - 9990
GENERAL CHAOS
MEGADRIVE - 12490
JUNGLE BOOK
MEGADRIVE - Prox.
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5490
LANDSTALKER
MEGADRIVE - 12490
LOST VIKINGS
MEGADRIVE - 9900
MASTERS OF COMBAT
M. SYSTEM - 5990
MORTAL COMBAT
MEGADRIVE - 9900
NBA JAM
MEGADRIVE - 9990
GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN
MEGADRIVE - 9990
PINK PANTHER
MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER
MEGADRIVE - 9900
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5990
ROBOCOP VS TERMINATOR
MEGADRIVE - 8990
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5990
SAMPRAS TENNIS
MEGADRIVE - 10490
SHINING FORCE
MEGADRIVE - 12490
SONIC CHAOS
M. SYSTEM - 6990
GAME GEAR - 5990
STREET OF RAGE II
MEGADRIVE - 6990
M. SYSTEM - 4990
GAME GEAR - 5990
SUB TERRANIA
MEGADRIVE - 9900
TINY TOONS
MEGADRIVE - 6990
TURTLES TOURNAMENT
MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS
MEGADRIVE - 9900
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5990
ZOOL
M. SYSTEM - 5990
GAME GEAR - 5990
MEGA CD
39.900
CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK 9990
CHUCK ROCK 8990
DRACULA 9900
DRAGONS LAIR 9900
DUNE 8990
FINAL FIGHT 8990
GROUND ZERO 9990
HOOK 9990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9900
LETHAL ENFORCERS 10900
MICROCOSM 8990
MORTAL KOMBAT 9900
NHL HOCKEY 94 8990
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PUGSY 7990
PRINCE OF PERSIA 8990
ROBO ALESTE 8990
SEVEN SHARK 9990
SILP HEED 9990
SONIC CD 8990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD 10900
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
WWF RAGE IN CAGE 9990
YUMENI MANSION 11900
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

Lo más Sega



Se acerca el final de las vacaciones, pero ello no quiere decir que termine el tiempo para disfrutar de los videojuegos. Además este mes tenemos unas novedades muy interesantes, echad un vistazo a la lista. Para Mega CD, tres verdaderos rompepads: «Yumemi Mistery Mansion», «F1 Hevavenly Symphony» y «Tomcat Alley», todos ellos con vídeo real digitalizado y un sonido alucinante. En Mega Drive, la cosa no podía estar más calentita: «Super Street Fighter II», «Shining Force II» y «Jungle Book». Mientrás que los de Master, este mes no podrán quejarse: «Astérix», «Hulk» y «Daffy Duck». Y lo mismo tenemos para los de Game Gear. ¡Para que luego digáis!.

Los números que aparecen en la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

- r Repite posición.
- n Nueva entrada

Mega CD

1	2	FIFA SOCCER
2	3	SENSIBLE SOCCER
3	1	JURASSIC PARK
4	n	TOMCAT ALLEY
5	4	THUNDERHAWK
6	7	DUNE
7	n	YUMEMI M. MANSION
8	5	SONIC CD
9	r	SILPHEED
10	n	F-1 HEAVENLY SYMPHONY



«F1 Heavenly Symphony» se erige como el mejor simulador de Fórmula Uno para Mega CD.



Tardaréis mucho en olvidar el susto producido por «Yumemi Mansion».



«Tomcat Alley» es un verdadero juego de CD: vídeo digitalizado, sonido CD, etc.

Mega Drive

1	n	SUPER STREET FIGHTER II
2	1	VIRTUA RACING
3	n	SHINING FORCE II
4	n	JUNGLE BOOK
5	2	WORLD CUP USA 94
6	3	FIFA SOCCER
7	4	P. SAMPRAS TENNIS
8	5	SONIC 3
9	7	NBA JAM
10	8	ETERNAL CHAMPIONS
11	6	DRAGON BALL Z
12	14	SUBTERRANIA
13	9	ALADINO
14	10	DR. ROBOTNIK
15	17	DUNE II
16	15	STREETS OF RAGE 3
17	11	RBI BASEBALL
18	13	HULK
19	16	CHAOS ENGINE
20	19	BUBBA´N STIX



¡Por fin!, parecía que no iba a llegar nunca, pero aquí está el primer juego de rol: «Shining Force II».

Master System

1	2	DR. ROBOTNIK
2	n	ASTERIX
3	1	WORLD CUP USA ´94
4	3	MICROMACHINES
5	n	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
6	n	HULK
7	5	ECCO THE DOLPHIN
8	3	MORTAL KOMBAT
9	7	JUNGLE BOOK
10	9	ALADINO

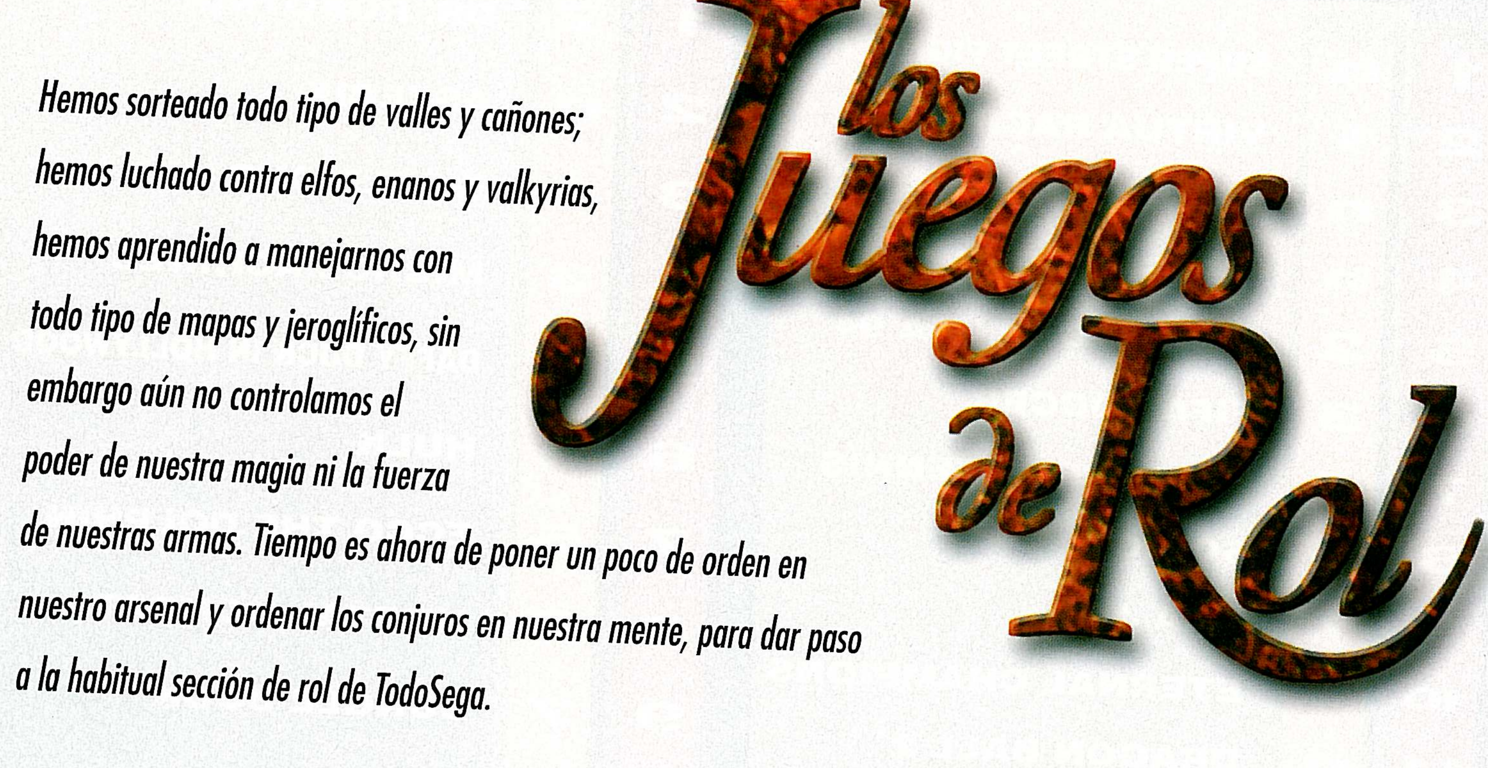
Game Gear

1	r	WORLD CUP USA ´94
2	4	NBA JAM
3	n	ASTERIX
4	2	MICROMACHINES
5	3	SONIC SPINBALL
6	n	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
7	5	HULK
8	7	JUNGLE BOOK
9	r	ALADINO
10	6	MORTAL KOMBAT

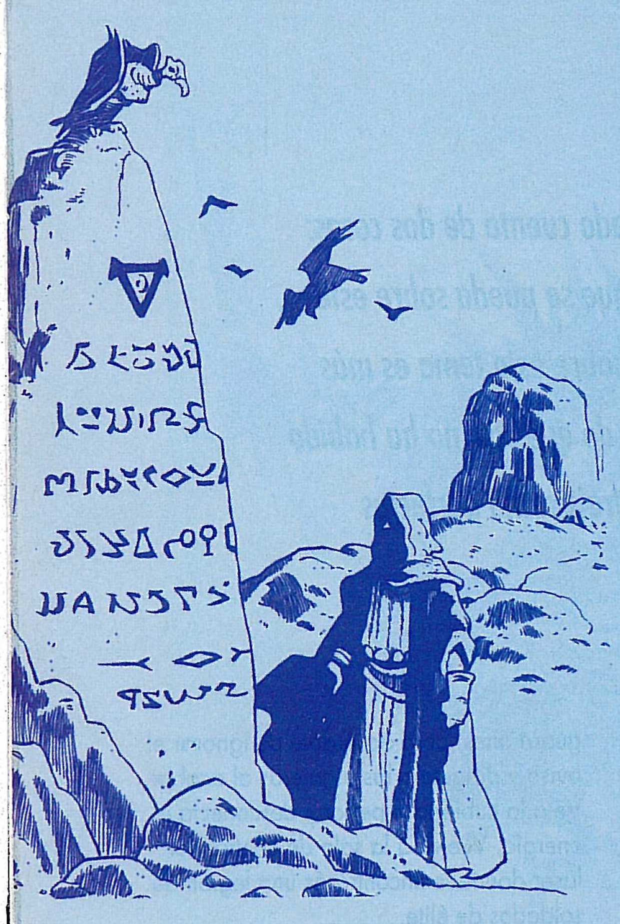
Hechizos y armas, manual del perfecto aventurero

Los Juegos de Rol

Hemos sorteado todo tipo de valles y cañones; hemos luchado contra elfos, enanos y valkyrias, hemos aprendido a manejarnos con todo tipo de mapas y jeroglíficos, sin embargo aún no controlamos el poder de nuestra magia ni la fuerza de nuestras armas. Tiempo es ahora de poner un poco de orden en nuestro arsenal y ordenar los conjuros en nuestra mente, para dar paso a la habitual sección de rol de TodoSega.



Este mes hemos querido continuar con este breve recorrido por los entresijos de este apasionante mundo debido a que muchos de vosotros nos lo pedís en vuestras cartas. Para esta ocasión hemos decidido tratar el tema de los **hechizos** y las **armas** por ser elementos que conviene tener bien presentes a la hora de ponerse a jugar. Si habéis seguido esta sección en anteriores números, habréis comprobado que la mayoría de los juegos de rol contienen al menos alguno (sino todos) de los citados elementos, algo por otra parte normal si tenemos en cuenta que el 90 % de los videojuegos de rol están ambientados en **épocas llenas de magia** y **turbulentos acontecimientos**. Vamos por tanto a dedicar una líneas a cada uno de estos importantes y básicos elementos para terminar con éxito la aventura.



Los Hechizos

Los hechizos son a los juegos de rol como el arroz a las paellas, no hay forma de concebir uno sin el otro. Resulta francamente difícil encontrar un juego de rol en el que alguno de los personajes no tenga algún tipo de **poder mágico** o un mundo en el que la **magia esté presente de una u otra forma**.

Teniendo en cuenta que resultaría imposible detallar cada uno de los posibles hechizos que aparecen en los juegos, nos hemos decidido por hacer una clasificación muy genérica y en ningún caso definitiva.

- Hechizos de ataque: Son aquellos en los que el resultado de la invocación es el **lanzamiento de algún tipo de energía**, como por ejemplo llamas, viento, agua, etc.

- Hechizos de recuperación: Tan inevitables como los anteriores, son los encargados de **reponer la energía perdida** como consecuencia de los combates. Su efectividad depende del grado de poder que posea el personaje. Incluimos también aquí los hechizos para **eliminar envenenamientos**, **maldiciones**, etc.

- Hechizos de transporte: Tampoco es extraño encontrar un juego que tenga hechizos de este tipo. Su utilidad es evidente y aseguran un **alto grado de movilidad por el mapeado**, sin olvidar lo bien que vienen si hay que huir precipitadamente. Englobamos en este apartado tanto los hechizos de teletransporte como los de crear medios de locomoción.

- Hechizos de resurrección: Especialmente indicados para los menos hábiles, permiten **salvar al protagonista de su paso al otro mundo**.

- Hechizos para aturdir: No son tan poderosos como los hechizos de ataque por lo que pueden ser realizados con menos poder. Permiten **pasar frente a enemigos sin tener que luchar**.

A grandes rasgos estos son los principales tipos de hechizos que os podréis encontrar en los juegos. Pasemos ahora a ocuparnos de las armas.

Las Armas

Pasearse por un mundo amenazado (o dominado, según sea el caso) por seres infernales no suele ser muy agradable. De ahí que la mayoría de los héroes electrónicos que pululan por nuestras consolas lo hagan en compañía de una o varias armas para asegurarse la supervivencia. La más típica es la **espada**, el arma de los caballeros. Habitualmente heredada de un antepasado con un pasado glorioso, es una de las más fáciles de conseguir. Su poder está en relación al material con el que esté realizada: madera, hierro, etc. Siguiendo con las armas para lucha cercana, podemos hablar de los **puñales** de escaso poder, las **hachas** muy pesadas pero potentes, **mazas**, **martillos**, etc.

Para ataques a distancia, las **lanzas**, los **arcos**, las **ballestas** y demás artilugios nos aseguran "una distancia de seguridad" entre el enemigo y nosotros.

Hay que tener en cuenta que muchas veces llevar demasiado equipo encima no va a ser una ventaja. LLevar un **casco**, una **armadura**, un **escudo** y unas cuantas armas puede ser muy útil para combatir, pero el aumento de peso va a repercutir en la movilidad del personaje y hay ocasiones en las que conviene ir "ligerito", por si la cosa se pone fea.

Como habéis visto, "vestir" a nuestro héroe resulta más complicado de lo que en un principio pudiera parecer. Con esta última reflexión os dejamos hasta la próxima ocasión.



A través de la lectura de todas las cartas que recibo, me he dado cuenta de dos cosas: primero, tenéis una curiosidad absoluta por conocer todo lo que se pueda sobre este mundillo tan apasionante; y segundo, vuestro conocimiento sobre este tema es más amplio de lo que el mercado pueda pensar, puesto que a pesar de que casi no ha habido juegos de rol en nuestro país, muchos de vosotros os mostráis como perfectos conocedores de los juegos de rol.

Elige tu propia aventura

FRANCISCO JAVIER PINTO (Alicante).

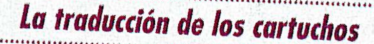
P. *¿Es un juego de rol una aventura tipo "Elige tu propia aventura"?*

R. En cierto modo sí, y además se crearon para ello.

P. *La saga de videojuegos «Wonderboy» ¿es de rol?.*



R. Juegos de Rol, lo que se dice Juegos de Rol clásicos pues no. Quedarían mejor encuadrados dentro del género de la aventura-rol.



La traducción de los cartuchos

FRANCISCO JOSÉ MORALES.
(Jerez de la Frontera. Cádiz)

P. *¿La traducción al castellano supondrá una subida de precios?*

R. La tarea de traducir un cartucho es indudablemente un desembolso para las compañías, pero suponemos que su repercusión en el precio final no será muy apreciable.

P. *¿Todos los JDR tienen que tener obligatoriamente una vista aérea?.*

R. En algún reportaje anterior de esta sección ya se trató este tema, pero por si te lo perdiste, te recordaré que no necesariamente. Ahí tienes por ejemplo el «Shining in the Darkness».

Solución para «Might & Magic»

JOSÉ VICTOR COTO (GIJON)

P. *En el «Might & Magic», después de viajar en el tiempo, no sé ni dónde ir ni qué hacer.*

R. Si ya tienes los artefactos informáticos, podrás usar la máquina del tiempo para recoger los discos elementales. El primero lo hallarás en la era 8, en el castillo Xabran en la zona C2. El disco terrrestre está situado en 6,2. El resto se hallan repartidos por el castillo.

P. *En el «Buck Rogers», estoy en la mariposa de Mercurio y ya he desconectado a DOOMSDAY, pero después de hablar con el rey Sol no sé qué hacer, ¿es que ya se acaba?*

R. Si has contestado "sí" a las 3 preguntas del Rey Sol, sube a los 4 niveles superiores. Si quieres tener un lanzacohetes extra puedes luchar con los guardianes, pero acuérdate de ignorar el aviso y dirígete a las escaleras al acabar. Ve a la cubierta superior y desconecta la energía. Vuelve a la sala de control del láser donde te encontrarás una legión de soldados de élite.

Derrótalos y baja una cubierta. Ve al control de vainas y elige una, la que esté más señalada, para escapar. Ahora ya has conseguido acabar tu última misión.

«Shining in the Darkness»

ENRIQUE ARNAIZ RUBIO (MADRID)

P. *¿Para que sirve el "Idolo Falso" en el «Shining in the Darkness»?*

R. Deberás de colocarlo en un nicho que hallarás al Noreste de la cueva de la verdad, cerca de la prisión de Jessa.

Un verdadero "Master"

F. "DUNGEON" LLORENS (Valencia).

P. *¿Es el «Vay» tan sorprendente y bueno como el «Lunar»?.*

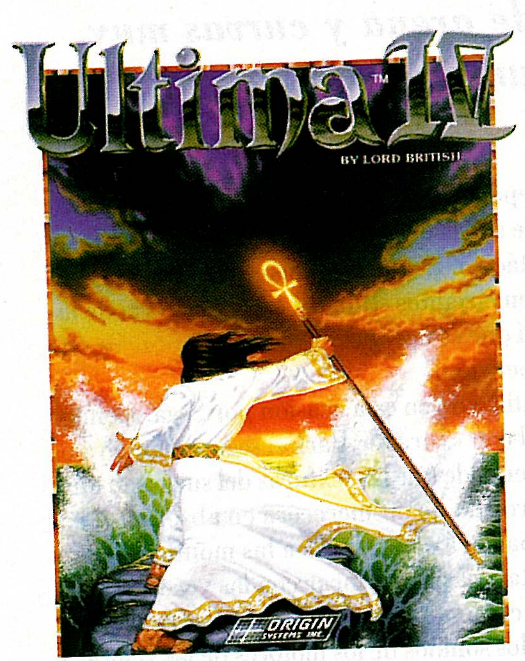
"VAY". Mega CD.

R. A pesar de la alta calidad gráfica y sonora del «Vay», en una hipotética comparación personalmente me inclino por el «Lunar».



Phantasy Star IV: El fin del milenio.

La serie «Phantasy Star» es una las que más solera tiene en el mundo del rol. Primero hizò su aparición en Master System, para después realizar el salto a la 16 bits. Concebida originalmente como un juego de aventuras, posteriormente fue tomando forma hasta configurarse como uno de los mejores ejemplos de lo que debe ser un juego de rol en consola. La cuarta parte de la serie ya ha visto la luz en Japón, y próximamente lo veremos por aquí. Utilizando los mismos personajes de siempre, nos encontraremos ante un interface de juego más desarrollado, sin olvidar los fascincantes gráficos de siempre.



P. ¿Existe el «Eye of Beholder» en Mega CD?. ¿Es bueno?. ¿Tiene buenos gráficos?

R. Según nuestras informaciones, este proyecto continua siendo eso: un simple proyecto. En cuanto a la calidad, probablemente mantenga sus altas dosis de jugabilidad, pero gráficamente todavía es una incógnita.

P. ¿Qué me podéis decir del «Ultima Underworld» y del «Dungeon Master»?

R. El «Ultima» salió (aunque parezca mentira) en Master System y por ahora no tengo noticias de una versión para Mega CD. El «Dungeon Master» era un excelente juego de ordenador; lo que ya hemos podido probar en su segunda parte, para Mega CD.

La serie «Phantasy Star»

Francisco Javier Ceamanos (Barcelona)

P. ¿Cuál es el mejor juego de rol para Master?

R. Te recomiendo algún cartucho de la serie «Phantasy Star».

P. ¿En qué idioma está?

R. Los textos están, desgraciadamente, en inglés.

P. ¿Merece la pena comprárselo?

R. Si te gustan los juegos de rol no vás a tener más remedio, ya que no hay muchas opciones más.

Dudas variadas

Victor Gallegos Melon. (Logroño).

P. ¿Dónde se encuentra el "Light Shield" del «Shining in the Darkness»?

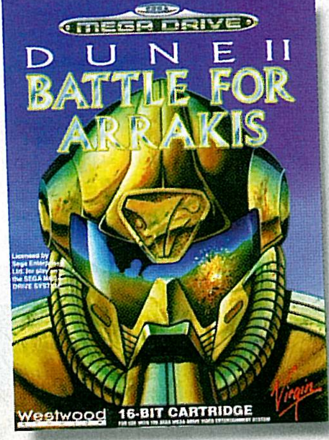
R. Te recomendamos que eches un ojo al mapa adjunto para localizarlo (A).

P. ¿Hay algún modo de conseguir el juego «Might & Magic»?

R. Pásate por una tienda especializada en videojuegos, que posea cartuchos de importación. Al final va a ser la forma más fácil de conseguirlo...si hay suerte.

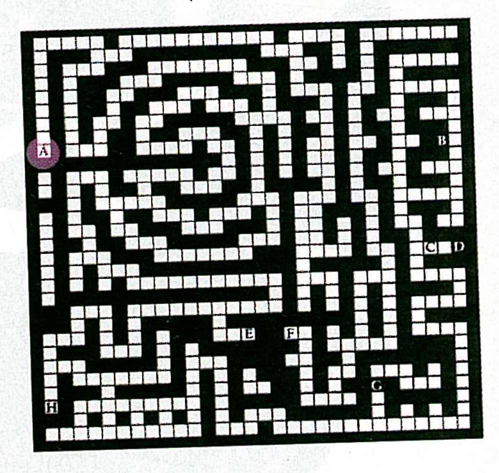
P. ¿Hay diferencias entre el «Dune» de CD y el «Dune 2» de MD?. ¿Cuál compraríais?.

R. El «Dune CD» es una aventura gráfica al estilo de las que aparecen en PC, mientras que el «Dune 2» es un maravilloso juego de estrategia. La decisión de comprar uno u otro la deberás tomar dependiendo del tipo de juego que te guste, ya que ambos son excelentes ejemplos de su género.





"DUNE". Mega CD.



Sega: la escudería más espectacular

STADIUM CROSS

Hoy traemos a estas páginas una recreativa que os permitirá participar en una competición motociclística de cross. Esta modalidad se corre en un circuito cerrado de tierra con montículos de arena y curvas muy cerradas, haciendo de la carrera todo un espectáculo.



Este deporte nos llega directamente de los USA, donde se las arreglan para convertir todo en espectáculo. En nuestro país estas carreras se llevan a cabo en circuitos situados en la periferia de las ciudades, así que es muy posible que ya conozcáis este tipo de competición.

El hardware utilizado en esta ocasión por Sega, ya mostró su capacidad con «Jurassic Park»; seguramente ya os habréis dado cuenta de que las texturas del suelo son muy semejantes. Pero ello no desmerecerá en absoluto el resultado final, bastará con subirse a las monturas creadas para tal ocasión y vibrar con las voces digitalizadas del comentarista, así como los aplausos del público y los sonidos de los motores de las veloces y saltarinas máquinas. Y si además competís media docena de amigos, entonces la diversión será total.

Será muy fácil reconocer la recreativa, puesto que incorporará unos asientos muy especiales que representarán unas motos de cross con sus características jibas en la zona del depósito de combustible. Esta especial disposición os permitirá dirigir las evoluciones de vuestra máquina por la pista de la forma más real y fidedigna posible: con una perspectiva en primera persona y un manillar como sistema de control.

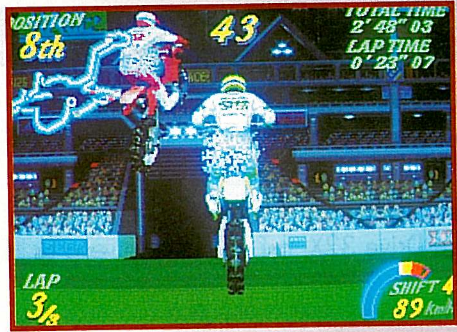
Como curiosidad, destacar el hecho de que será posible empujar a los rivales fuera de la pista. ¡Una maniobra no muy digna de campeones tan experimentados como vosotros!.



No hay duda de que Sega ha conseguido dar una nueva definición al término participación. Sus máquinas son una auténtica pasada cuando de jugar ocho se trata. «Virtua Racing» fue una de las primeras que nos enganchó en su modalidad múltiple. Y seguro que con «Stadium Cross» volverá a ocurrir lo mismo, no todos los días tiene uno la oportunidad de enfrentarse a sus mejores amigos en una competición deportiva tan espectacular.







Los saltos son una constante en esta recreativa, así que habrá que tener especial cuidado con la caída.

Sega ha vuelto a crear otra perfecta simulación del mundo real, esta vez de las carreras de cross.





Como podéis observar por estas imágenes, los fondos recrean el interior de un estadio.







El verano continua su trabajo y nos sigue ofreciendo un tiempo excelente. Pero, como ya es habitual, nuestro querido amigo sigue aquí, al pie del cañón, listo para seguir respondiendo vuestras preguntas. Seguid poniendo a prueba su sabiduría y conocimientos sobre el mundo de las consolas. ¡Vamos, a qué esperáis!

Adaptadores y capacidad máxima

ESTIMADO MR "Q"

TENGO UNA MEGA DRIVE,UNA MASTER SYSTEM Y UN MONTON DE PREGUNTAS A LAS QUE ESPERO ME CONTESTES.

P. *¿Por qué hay un adaptador de juegos para Master System en Game Gear y no a la inversa?*
R. Por cuestiones técnicas, Game Gear es más potente que Master System, lo que hace posible que sus juegos puedan ser utilizados en ambas.

P. *¿Por qué la Mega Drive puede tener hasta 36 megas por cartucho y Master sólo 8?*
R. Es una cuestión básica de capacidad de proceso. MS sólo es capaz de trabajar con 8 megas y MD, no te sorprendas, puede trabajar con cartuchos de un tamaño superior a los 36 Megas.

P. *¿Por qué hay juegos que no llegan a su máxima capacidad, como por ejemplo World Cup USA 94 de Mega Drive, que tiene 8 Megas?*
R. Más megas no quieren decir mayor calidad, sino que se ha necesitado más espacio para la programación. Personalmente prefiero menos megas, pero bien aprovechados, además así los cartuchos son más baratos.

P. *Ordéname los siguientes juegos: FIFA Soccer, Sonic 3, Bubsy, X-Men, Jurassic Park, Another World y Flashback.*
R. Mi orden es: Sonic 3, FIFA Soccer, Flashback, Jurassic Park, Another World, Bubsy y X-Men.

P. *Basándote en calidad gráfica y jugabilidad, ordéname estos juegos: Dragon Ball Z, Super SFII, Eternal Champions, Mortal Kombat, Art of Fighting y Turtles Tournament Fighter.*
R. Sin duda alguna, el rey es SSFII; después, el resto: Mortal Kombat, Eternal Champions, Dragon Ball Z, Turtles Tournament Fighter y Art of Fighting.

Edgar S. Rubert. CASTELLÓN.

Sobre Saturn y The Lion King

Hola, Mr Q:

Me gustaria mucho que me pudierais res ponder estas preguntas.

P. *¿Cuál es mejor, Mega Drive 32X o Saturn?*
R. Saturn tiene un procesador más que Mega Drive 32X, así que la respuesta es obvia: Saturn.

P. *¿Cuánto valdrá The Lion King? ¿Cuántos personajes se podrán elegir?*
R. Alrededor de 10.000 Pta. El cartucho se jugará desde la perspectiva del interprete principal de la película de dibujos animados: el león.

P. *¿Va a salir Brutal para Mega Drive?*
R. Sí, pero aún no hay una fecha definitiva de lanzamieento ni distribuidor en nuestro país.

P. *¿Sonic vs Knuckles va a tener las pantallas del Sonic, Sonic 2 y Sonic 3?*
R. No, es un cartucho que permitirá conectar los demás juegos Sonic como si de un Action Replay se tratará, accediendo a todos los niveles del resto de la serie.

David Garrido García. TARRAGONA.

Futuros Sonic y segundas partes

¡Saludos Mister Q.! Tengo una Mega-drive, 11 años y unas dudas sobre los videojuegos:

P. *¿Saldrá algún Sonic (para Mega Drive) antes de agosto del 95?*
R. Para Mega Drive puede que no, pero sí que saldrá para Mega Drive 32X, ¿te suena el Sonic Arcade?, pues algo parecido.

P. *¿Van a salir segundas partes de Aladdin, Dragon Ball Z, FIFA Soccer, Virtua Racing o Eternal Champions?*
R. De Aladdin no; Dragon Ball Z puede que vea una segunda parte, no muy lejana en el tiempo; FIFA Soccer no tendrá segunda parte; Virtua Racing Deluxe es el título de una versión nueva para MD 32X y Eternal Champions saldrá dentro de muy poco tiempo en CD.

P. *¿Cuántos polígonos por segundo podría desarrollar el SVP en la Saturn?*
R. Saturn ya tiene su propio procesador gráfico con capacidad para manejar más de 900.000 polígonos por segundo.

Fernando Plaza López. SEVILLA.



La Carta Del Mes

Saludos Mr.Q
Me compre un Mega CD antes de que SEGA lanzara al mercado el Mega CD II, exactamente el (ASIAN VERSION PAL)"Ver 1.00" -91.
Te agradaceria que me contestaras estas preguntas:
1)¿Por que no son compatibles los juegos del MCDII con mi MCD?
2)¿Que consigo comprandome el cartucho "PRO CD-X"?
3)¿Le sirven mis juegos al MCDII?
4)¿Tendre algun problema al comprarme la MEGA DRIVE 32X?
Para acabar queria felicitaros por vuestra fantastica revista, y deciros que no me falta ni un solo numero

TONY M.R

Es muy posible que tengas un Mega CD de los de primera serie, PAL, pero japonés. Así, los CD's PAL europeos no funcionan en él. El cartucho Pro CD-X hará que puedas jugar con CD's europeos y americanos en tu MCD. Pero ¡ojo!, no funciona a la inversa: no es posible jugar con CD's japoneses en el MCDII. Sega protege su inversión en otros mercados a través de esta pequeña artimaña tecnológica, ello permite que juegos que salen a la venta en los mercados europeos cuatro o cinco meses después de su lanzamiento en Japón, no se vean afectados por la importación paralela. Tampoco podrás utilizar juegos para MD 32X.

Tony Marín Roselló. IBIZA.

Antiguos juegos para la Mega 32X

He decidido escribirte porque tengo ciertas preguntas que hacerte, ya que eres el robot más inteligente que existe.

P. *¿El juego Jurassic Park de Mega CD está traducido al español o tengo que ponerme a traducir el inglés?*
R. Para cuando leas estas líneas, probablemente el CD ya estará en la calle, con textos de pantalla y voces en castellano. Pero ojo, fíjate bien en el CD que compres, puede que te encuentres con la sorpresa de que está en inglés, más que nada porque Sega comercializó una pequeña serie en este idioma hace ya un par de meses.

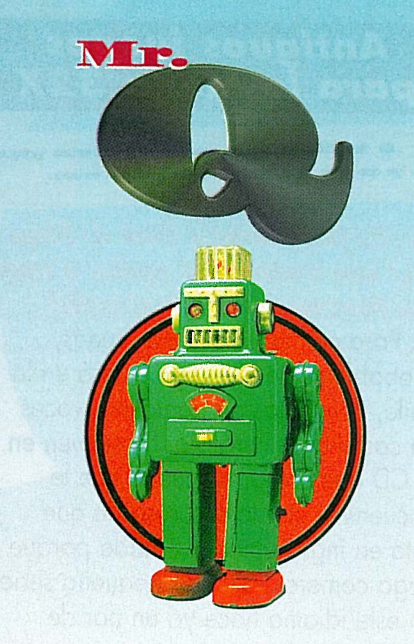
P. *¿Cuándo saldrán los juegos: Samurai Shodown CD, Fatal Fury Special CD, Rise of the Robots, Monkey Island, Mad Dog McCree y Myst?*
R. A partir del mes de diciembre podrás observar la llegada escalonada de estos juegos que comentas.

P. *¿Saldrá el Dragon Ball de Sega en la Mega Drive 32X?*
R. Sega no me ha comentado nada al respecto, pero no sería de extrañar que así fuera, puesto que el cartucho ha pegado muy fuerte.

P. *¿Se harán conversiones de juegos de Neo Geo en la MD 32X o sólo serán juegos de la propia Sega?*
R. Es muy probable que MD 32X vea juegos de Neo Geo, además será mucho más capaz que Mega Drive de mantener cierta fidelidad al original, si es que no consigue superarlo.

P. *¿Sería posible programar un Super Street Fighter II idéntico al de la máquina para MD 32X?*
R. Capcom está programando juegos para la futura 32 bits de Sega, y no me sorprendería que uno de ellos fuera el deseado SFII.

Gerson Provencio Goñi. VALENCIA.



Recreativas y Mega Drive 32X

Hola Mr Q, tengo una Mega Drive, un Mega CD y unas preguntas que espero puedas contestar a pesar de este calor.

P. *¿Cambian los finales de los personajes de Super Street Fighter II frente a SFII normal?*
R. Sí, varían, pero no tanto como sería de esperar.

P. *¿Saldrán las recreativas Art of Fighting 2, Twin Eagle 2, Mortal Kombat II y The Punisher para Mega Drive o Mega CD?*
R. Art of Fighting 2 y Mortal Kombat II sí; The Punisher llegará en un tipo de juego direrente y Twin Eagles está aún por ver.

P. *¿Programará Electronic Arts algún título de la serie Strike para Mega CD?*
R. Puede que lo haga con Urban Strike, pero primero llegará en cartucho.

P. *¿Sabes si Wolfenstein 3D será convertido para Mega Drive o Mega CD?*
R. Se iba a encargar Imagineer de ello, así como de Sim City 2000, pero ha quebrado y no sé qué pasará.

P. *¿Serán compatibles los juegos de Saturn con Mega Drive 32X?. Si no es así, ¿serán mejores los de Saturn?*
R. No, no serán compatibles, además de ser de superior calidad (los de Saurn, claro).

David Jesús Herrero. Plasencia (CACERES).

Dudas sobre la 8 bits de Sega

Hola Mr Q quisiera que me respondieras a estas preguntas sobre la Master System II

P. *¿Saldrá Mortal Kombat II para Master System? ¿Con cuántos luchadores, cuántos megas tendrá, será mejor que la primera entrega?*
R. Siento mucho decepcionarte, pero me ha dicho Acclaim que no hay MKII para Master, pero sí para Game Gear.

P. *¿Saldrá para Master algún juego de rol como por ejemplo Shining Force II?*
R. Siento volver a decepcionarte, pero mucho me temo que no.

P. *¿Qué tal está el Populous para Master, dónde podría comprarlo, y el Gauntlet?*
R. Es una simulación del tipo dios, en la que debes controlar a todo un pueblo. Prueba en Mail Soft, seguro que tienen ambos.

P. *¿Cuándo saldrá Sonic Spinball para Master?. Próximos lanzamientos para Master.*
R. Sega me ha comentado que verá la luz después del verano. Pronto verás Rise of the Robots, Lion King, y puede que alguna que otra sorpresa más.

P. *¿Va a desaparecer la Master sin más, o sacarán algo para que aumente su memoria?*
R. La Master es ya el pasado de las consolas, con la nueva generación de sistemas de juego de 32 bits, la tecnología de 8 bits está ya desfasada, pero esto no quiere decir que no vayan a seguir saliendo juegos y que estos no sean de calidad: Ecco the Dolphin, Sonic Spinball, The Lion King, etc.

Javier Alfonso González. ALICANTE.

Ventaja Master

Que tal Mr. Q.
Tengo una Master System II y algunas dudas. ¿Sabes, no estoy muy convencido de que lo sabes todo sobre Sega? Por eso hay van mis preguntas:

P. *¿Qué ventajas tiene Sonic en la Master con el Action Replay?*
R. Podrás conseguir vidas infinitas, tiempo ilimitado y varias ventajas más, pero necesitarás los códigos.

P. *¿Qué orden me aconsejarías para estos juegos: Alien 3, Batman Returns, Smash TV y Streets of Rage II?*
R. Alien 3, Batman Returns, Streets of Rage II y Smash TV.

P. *¿Cuándo saldrá el Dragon Ball Z que Bandai anunciaba en el número 15 de vuestra revista?*
R. Ya está en la calle, con poster incluido.

P. *¿Saldrá el Sonic Drift de Game Gear para Master?*
R. Mi corresponsal en Japón me dice que no, que no va a salir para Master.

José Pablo Orellana Blanco. CADIZ.

Sobre Star Wars Arcade

- ¡Hola Mister Q!
- Es la primera vez que te escribo, me llamo Jose M: tengo una Mega Drive, un CD y una hermana muy pesada.
- Creo que estais haciendo una magnífica labor.

P. *¿Son iguales Star Wars Arcade y la versión para Mega Drive 32X? ¿Es el mismo juego pero de otra forma? ¿O no tiene nada que ver con Rebel Assault de CD?*

R. La versión MD 32X será prácticamente igual, pero no tienen nada que ver con Rebel Assault. Éste es casi una película interactiva.

P. *¿Se acuerda Capcom del CD o lo ignora completamente?*

R. Parece que tienen muy claro que sus juegos necesitan ser cargados rapidamente, así que me temo que tendrás que ir olvidándote de ese supuesto Street Fighter II de CD.

P. *¿Cuándo sale a la venta MD 32X? ¿Sola o con algún juego?*

R. Sega iniciará su comercialización a partir del mes de noviembre, espero que salga en un pack con juego, pero aún no te puedo avanzar nada, es secreto.

P. *¿Todas las recreativas de última generación anunciadas en The Arcade Zone pueden ser pasadas a MD 32X?*

R. Sí, pero con algunas ligeras modificaciones, puesto que MD 32X no es tan potente como las placas arcade.

José María. BARCELONA.

Mega Drive 32X

Hola Mr Q. Tengo algunas dudas que espero que podrías responderlas sin problemas:

P. *¿Tendrán los juegos de MD+MD 32X imágenes digitalizadas y vídeo real?*

R. Sí, y con mayor calidad que las vistas hasta ahora, en cuanto a resolución y número de colores se refiere.

P. *¿Qué formato es más rápido en el sistema MD + MCD + MD32X, el CD o el cartucho?*

R. El cartucho, es memoria RAM física y se carga de forma instantanea. El CD es soporte lógico y necesita mucho más tiempo para cargar la información.

P. *¿Saldrán juegos de plataformas e interactivos para MD 32X?*

R. El primer juego de plataformas será Tempo, así como para interactivos tenemos Fahrenheit.

Eneko Zamora Villanueva.
Gordexola (VIZCAYA).

El mejor del futuro

Hola Mr. Q! tengo que hacerte unas preguntas, y como dices que lo sabes todo, hay te van:

P. *De los nuevos juegos que van a salir, ¿cuál crees que va a ser el mejor en términos generales?*

R. Tengo depositadas grandes esperanzas en Lion King y Rise of the Robots, aunque espero con especial atención la llegada de World Championship Rally y las conversiones de licencias de Takara. ¡Ah!, y los por todos esperados juegos de rol.

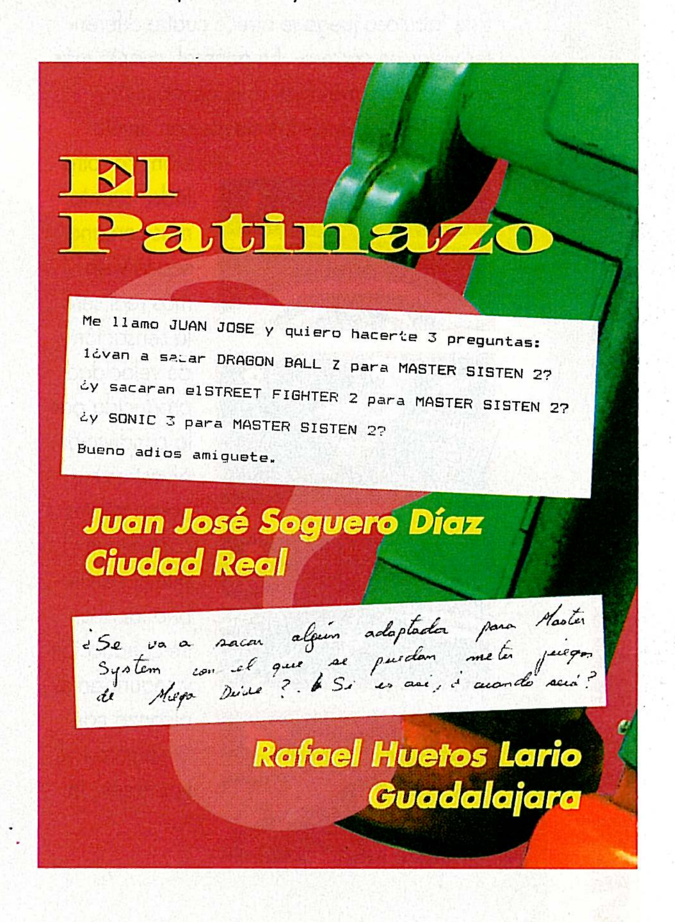
P. *¿Cuál de estos juegos va a ser mejor: Jungle Book o Lion King de Mega Drive; Brutal o Rise of the Robots de Mega CD?*

R. Aunque no he tenido ocasión para ponerme a los mandos del juego, creo que por las pantallas de Lion King se puede deducir que, como mínimo, gráficamente será superior a Jungle Book; en cuanto a Rise of the Robots y Brutal, te puedo comentar tres cuartos de lo mismo: aún no he visto gran cosa sobre Rise of the Robots. Brutal es un juego de lucha diferente, gracioso y entretenido.

P. *¿Cuál va a ser, según tu opinión, el mejor juego de rol de los que vayan a salir traducidos al castellano?*

R. Soleil (alias Ragnacentry hasta hace bien poco tiempo) es uno de los títulos en los que deposito toda mi confianza. El juego está protagonizado por un niño que posee la especial habilidad de poder hablar con los animales, que se ve en la necesidad de iniciar una aventura para que su pueblo retorne a la paz. Promete ser de larga duración, incluyendo unos gráficos fantásticos.

Pablo Piñeiro Fraga. LUGO.

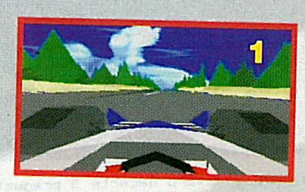


VIRTUA RACING

Con este fabuloso juego, Sega te ha acercado la apasionante realidad de los salones de juego al televisor de tu casa. Para ello el cartucho cuenta con la inestimable ayuda del chip gráfico SVP, con el que Mega Drive puede manejar una gran cantidad de polígonos por segundo. De esta forma, toda la velocidad y el vértigo de la recreativa han sido trasladados al cartucho, dotándolo de una endiablada jugabilidad. Hoy te traemos los consejos de nuestro grupo de expertos pilotos.

VISTAS

Este fabuloso juego te ofrece cuatro diferentes vistas en carrera. En general, cuanto más alejada esté, más fácil es la conducción, pues así podrás ver las curvas con antelación. Por otro lado, cuanto más cercana sea la vista, más real será la sensación de velocidad producida por la conducción. Nuestros expertos pilotos consideran que el equilibrio ideal entre conducción y seguridad se alcanza con la número tres. l paisajee, la me









BOXES



Quizá adviertas que a medida que transcurren las vueltas tu coche pierde adherencia en las curvas , haciéndote perder un tiempo precioso. La solución, como en la vida real: una paradita en boxes para cambiar neumáticos. Perderás unos segundos, pero en las carreras largas ten por seguro que acabarás recuperando el tiempo perdido.

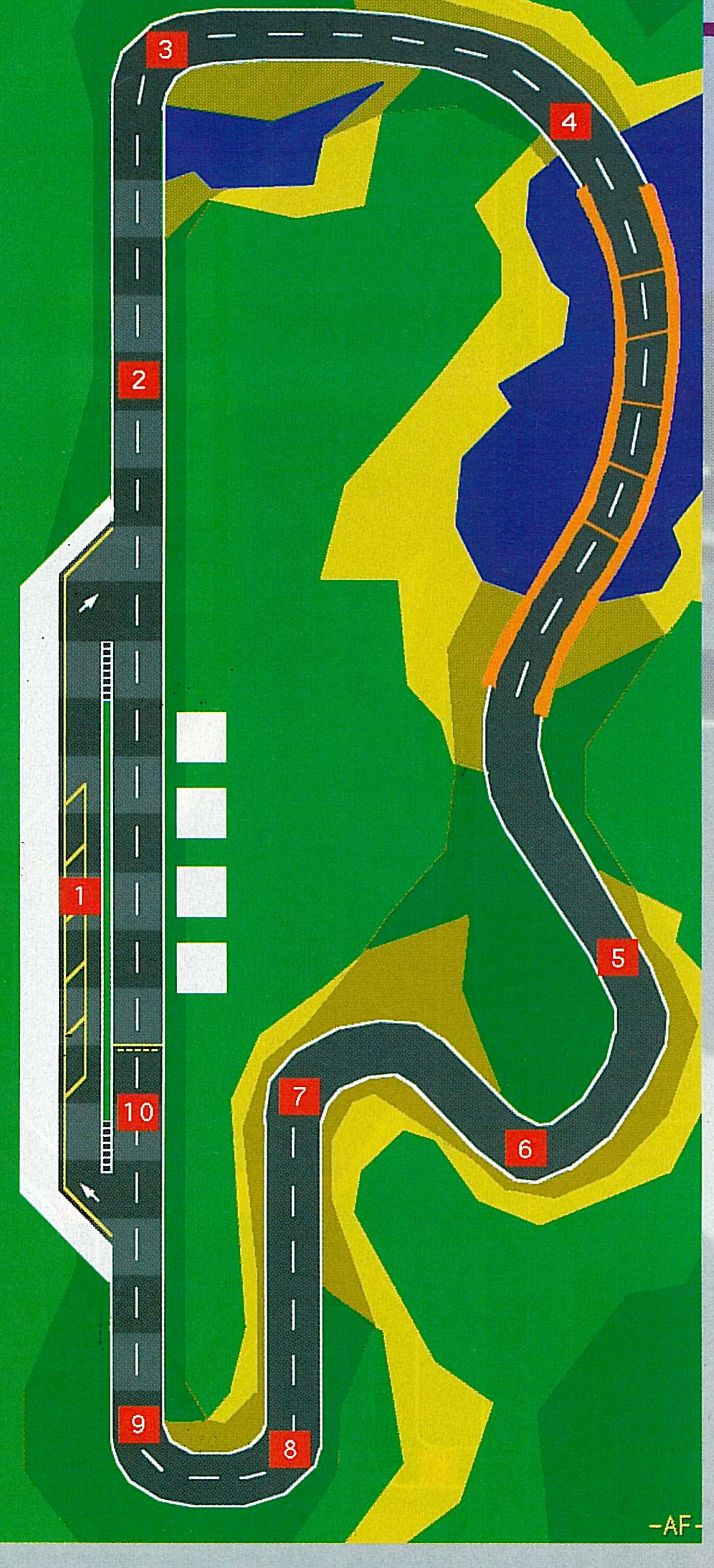
EL MUNDO AL REVÉS

Pronto, y gracias a TodoSega, pilotaréis los tres circuitos de este apasionante juego como verdaderos maestros, y quizá añoréis los tiempos en que los choques contra las vallas eran una costumbre. No se hable más, aquí va un truquillo para obtener tres nuevos circuitos, o mejor dicho, los mismos pero en sentido inverso (los mapas siguen valiendo).

Colocad el cartucho, con la consola apagada, y pulsad A+B+arriba simultaneamente en el pad 1 y mantenedla así una vez encendida vuestra Mega Drive. Sin dejar de presionar, pulsad "start" para que aparezca la pantalla de modos de juego, y veréis que aparece un nuevo cuadro azul con las palabras Virtua Racing al revés.

BIG FOREST
PRINCIPIANTE

Ideal para familiarizarse con el manejo del bólido, pues no presenta zonas particularmente complicadas, y excepto un par de curvas (5, 6 y 7 en el mapa), puede ser afrontado a velocidad máxima . Puedes considerarte un jugador de élite cuando tu tiempo de carrera por vuelta baje de los 39.00 segundos.





En la parrilla de salida , pisa fuerte el acelerador y mete rápido las marchas. Si eres lo suficientemenre rápido, cuando el semáforo se ponga verde deberás salir en situado en séptima posición.



A plena velocidad afrontando la primera de las curvas. La trazada ideal es tomarla desde la zona izquierda de la carretera para que no haya necesidad de reducir la velocidad y así perdeer tiempo.



Para no salirse de la trazada ideal, conduce el coche suavemente, sin volantazos. No te pongas nervioso en ningún momento, y recuerda que es factible tomarla a la velocidad máxima.



Cuidado a la entrada del puente, si vas demasiado pegado al arcén chocarás con los hierros y perderás mucho tiempo . Este punto, con un par de curvas a derecha e izquierda, es relativamente fácil.



Nos acercamos al único punto conflictivo del circuito. Pégate al interior cuando empiece la primera curva y permanece en el lado derecho de la pista mientras te sea posible.



Recuerda reducir a sexta velocidad al entrar en la curva e intenta vencer la inercia hacia el exterior de la pista. Deberás ser un poco brusco con el volante.



Si no has tomado la curva anterior demasiado abierto y continuas en sexta velocidad, podrás tomar esta siguiente curva hacia la izquierda sin hacer ningún trompo.



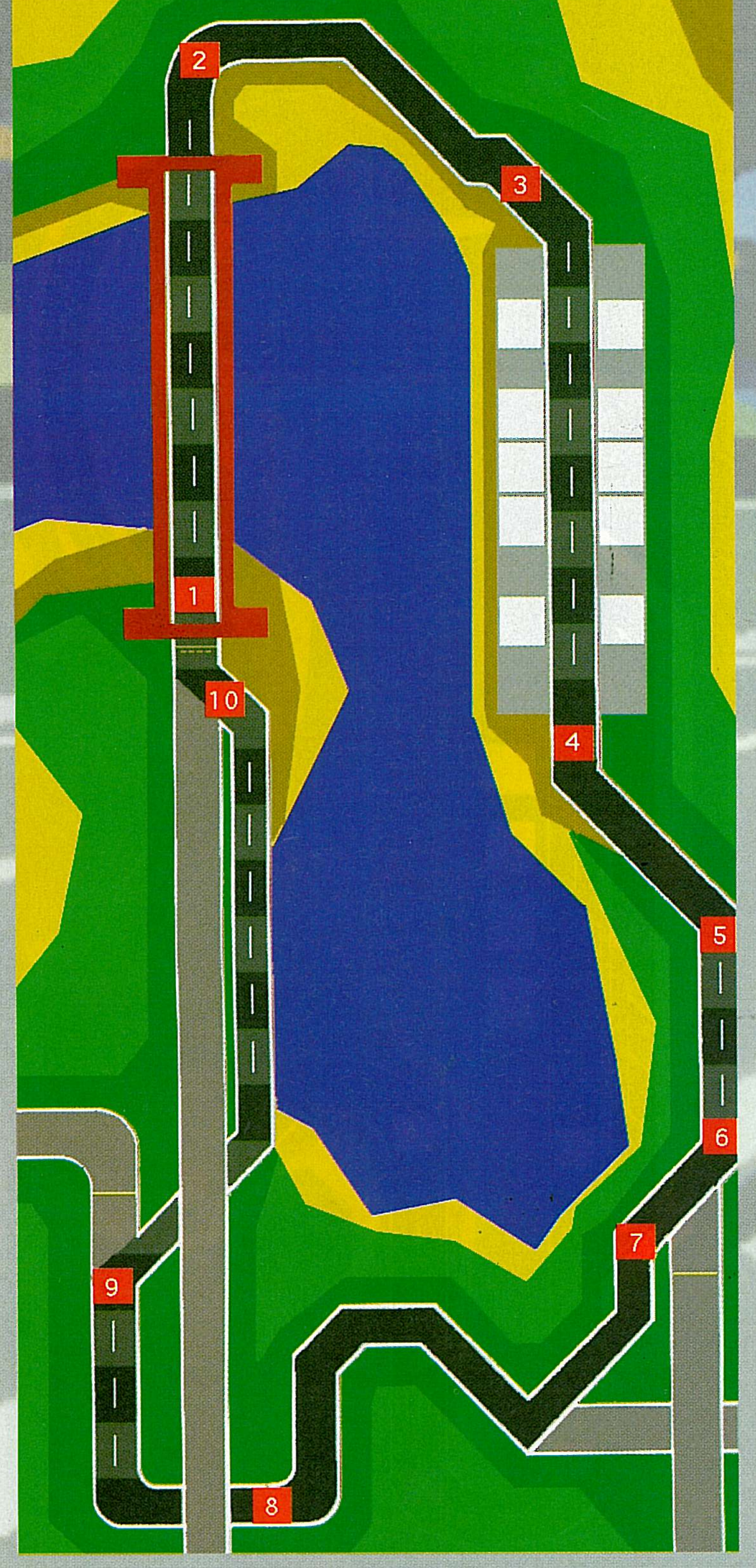
Toma el lado izquierdo de la pista y vira a la derecha en sexta en mitad de la curva, recordando siempre que no debes dar volantazos o hacer eses con el coche.



Cuando de nuevo recuperes el control de tu máquina mete la séptima y pisa a fondo. Hay espacio suficiente como para alcanzar los 330 km/hora.



La llegada es apretada, pero la mejor puesta a punto de nuestra máquina te permite llegar a meta en una posición privilegiada, listo para batir el record en la siguiente vuelta.



BAY BRIDGE

NORMAL

Probablemente sea este el circuito más complicado del juego, más aun que el que lleva el añadido de "expert". Prepárate para un buen número de choques, patinazos y salidas de pista. Las curvas lentas pueden ser afrontadas con relativa seguridad en quinta, y se puede considerar un buen tiempo por vuelta aquel que se aproxime a los 39.00 segundos.



Quizá seas un piloto extraordinario, pero esta gente no se fía un pelo, así que en este circuito siempre ocuparás la última posición en la parrilla. Lástima.



Esta curva se puede tomar a velocidad máxima, pero recuerda: el más mínimo volantazo y trompo. En la primera vuelta deberás tener mucho cuidado con los coches rivales.



Ahora, una pequeña chicane . Pega tu coche al arcén derecho y limítate a girar suavemente a la derecha siguiendo la dirección de la sinuosa carretera.



Deberás aprovechar esta larga recta para adelantar todos los coches que puedas, pues te será más difícil hacerlo en las peligrosas curvas que se aproximan.



Baja a quinta al entrar en esta curva hasta que tu coche recupere la estabilidad e inmediatamente mete la sexta. Te advertimos que no es nada difícil tragarse las molestas señales de tráfico.



Continuando en sexta no es demasiado complicado atravesar esta curva, pero conviene poner el máximo cuidado al negociarla, pues si sales mal colocado vas a pasarlo realmente mal en la siguiente.

Reduce rapidamente a quinta velocidad, pues esta curva es sumamente comprometida. No te preocupe salirte un poco de la pista y perder velocidad, pues sinceramente es lo mejor que podría pasarte. De alto riesgo.



La última zona virada no es excesivamente complicada (comparado con lo que acabamos de atravesar, nos referimos) y pueden ser tomadas a toda velocidad en sexta con la garantía de que el coche no derrapará.



Cuando llegues a las flechas blancas, es hora de pedir un último esfuerzo a los motores. Pisa a fondo, mete la séptima, y adelanta a los últimos contrincantes (si los hubiera) que te separan de la victoria.



¿Has seguido nuestras instrucciones al pie de la letra?. Entonces la llegada a meta será una entrada triunfal, o como mucho en la segunda posición. Si no es así, o te lees de nuevo estos consejos.., o te compras el Ecco.

ACROPOLIS
EXPERTO

Su recorrido no es complicado, pero los rivales son muy buenos. Excepto un par de curvas, el resto del circuito es velocidad pura. Con 50.00 segundos por vuelta serás un piloto experimentado



Definitivamente la organización nos quiere muy mal. De nuevo los últimos en la salida. Será cuestión de afiliarse a algún partido político. ¡Enchufados!.



Las primeras curvas no presentan demasiada dificultad. El problema es que al resto de conductores les entretiene echarnos de la pista, así que vigila sus movimientos.



Primera curva comprometida. Puede negociarse en séptima, pero si derrapas y te vas al agua observarás algo curioso: el nivel del agua está por encima del de la pista.



Prepárate para la siguiente curva pegándote todo lo que puedas a la izquierda, de tal forma que cuando llegue la curva des un volantazo a la derecha y continues sin problemas.



Tras haber dejado atrás la curva, aprovecha esta zona más o menos recta para adelantar a los coches que vengan por delante, pues lo que viene a continuación se las trae.



Esta es sin duda la curva más complicada del circuito. Tómala a sexta velocidad desde el lado izquierdo de la carretera, vigilando que el coche no se vaya de atrás.



Cuando dejes atrás la curva y tu coche recupere la adherencia, mete gas y recupera terreno por la larga recta. No pierdas tiempo mirando el bonito paisaje.



Reduce a quinta cuando veas aparecer la curva y ve frenando lentamente al entrar en ella para evitar derrapar. Cuando pases la curva mete gas y cambia rápido a séptima .



Conducir por este cañón es más fácil de lo que parece. Si encuentras la trayectoria correcta puedes sortearlo a la máxima velocidad. Eso sí, como te desvíes un poco...



Se acabó. La meta está próxima y gracias a nuestra ayuda vas a ocupar lo más alto del podio. Ahora, si quieres superarte, inténtalo en el Mirror Mode.

Ecco The Dolphin

Sega no se ha olvidado de la Master System y hace muy poco tiempo que nos ha obsequiado con una auténtica obra maestra: «Ecco the Dolphin». A estas alturas es muy probable que alguno de vosotros ya se haya quedado con la duda de porqué no ha conseguido la puntuación máxima del juego, o porqué no ha podido pasar por algunos de los pasillos secretos. Con esta pequeña guía podréis solucionar ambos problemas.

FASE 1 MEDUSA BAY

Nada hacia la derecha y con un potente salto elévate sobre las rocas. Luego introdúcete por la caverna que encontrarás abajo y a la izquierda.

Empuja la piedra (1) hacia la derecha para atravesar el pasillo de algas, y sigue empujándola hasta





bloquear el camino de la piraña.

Golpea el primer glifo (cristal con forma de prisma) (2) para activarlo y poder salir de esta fase. Sal de las cavernas siguiendo el camino de la derecha, y golpea el último cristal . De esta manera, la salida quedará libre y podrás continuar el juego.

FASE 2 UNDERCAVES

Golpea el cristal de la derecha. No preguntes la razón exacta para hacerlo. Lo único que podemos decirte es que si no los activas todos no podrás pasar de fase. ¿A que es una razón de peso?.

Embiste contra la pared de caracolas (1) para abrirte camino.

En el pasillo que está encima del que está tapiado hay un cristal que debes activar (2), además de ser este el sitio donde debes acudir a respirar cuando estés falto de aire.

Para derribar la pared de piedra deberás usar las estrellas de mar que encontrarás un poco más arriba a la izquierda, y empujarlas a golpe de sónar contra la pared (3).

El último peligro se encuentra en el pulpo, al que podrás sortear con toda facilidad acercándote a él con lentitud y acelerando en el último momento.









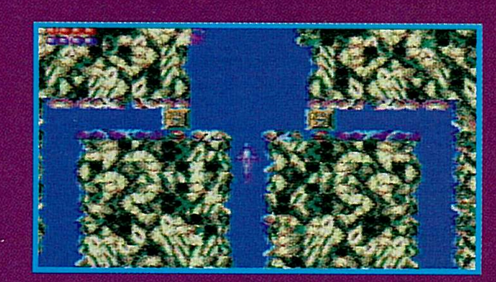
FASE 3
RIDGE WATER



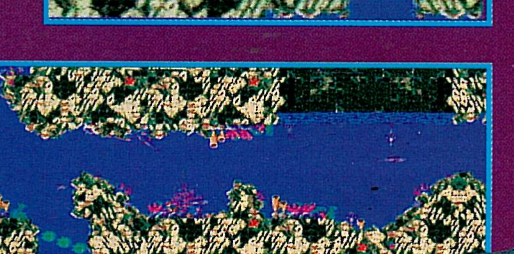
Sin demasiadas complicaciones, a no ser por las escaseces de aire que se te pueden presentar. Sumérgete abajo y a la izquierda hasta encontrar a una orca solitaria que de aburrida que está te dará conversación para un buen rato. Lo importante es que gracias a esa charla podrás activar uno de los cristales.

Mueve ambas piedras hacia la izquierda para bloquear a la piraña (se trata de un pequeño juego de habilidad. Consiste en que al empujarlas una debe caer sobre la otra y así taponar el camino de la fiera. Requiere unas pequeñas dosis de inteligencia, pero tú, lector, demuestras serlo y mucho al elegir TodoSega) y activa el cristal que encontrarás más adelante.

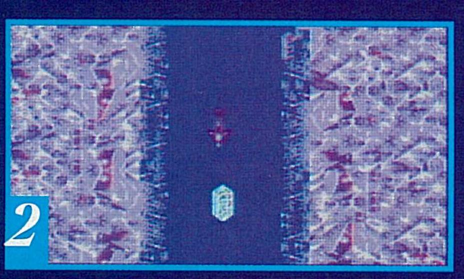
Sal de allí siguiendo el camino que va por arriba a la derecha, y finalmente en la esquina inferior derecha podrás activar el cristal que te abrirá la salida y el consiguiente acceso a la fase 4.







1



2

Tras ello quedará libre el camino de la derecha, y deberás repetir la operación de salto y patinaje sobre el hielo. Último consejo: mucho cuidado con los pulpos, y recuerda que puedes destruirlos a golpes de sónar.



FASE 4
OPEN OCEAN

Poco que podamos decir, puesto que debemos limitarnos a nadar a mar abierto esquivando a los voraces tiburones. La mejor técnica es avanzar en zigzag, saliendo a respirar cuando sea necesario y las circunstancias así lo aconsejen.



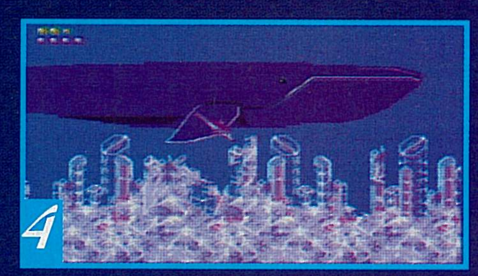
FASE 5
COLD WATER

Una fase curiosa donde deberemos demostrar nuestras dotes para el patinaje. Nada hacia la izquierda y toma el camino que va hacia arriba. Salta con fuerza fuera del hielo (1) y resbala sobre el hielo hasta el pasillo de la derecha. Allí encontrarás otro cristal (2) para activar.

Empuja las piedras por el conducto de tal manera que dejen libre el acceso (3), hasta llegar a una simpática ballena (4), que al igual que la orca está más que aburrida y tras un buen rato de charla te dará un par de interesantes consejillos.



3

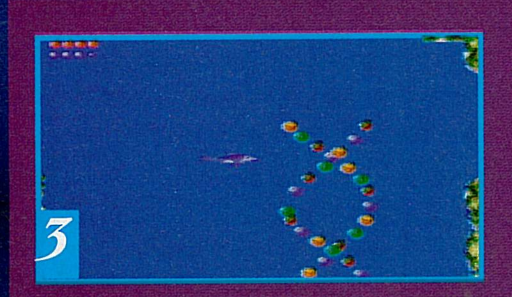


4

FASE 6
OPEN OCEAN 2

Lo mismo que en la fase cuatro, pero esta vez hacia la izquierda.







FASE 7
DEEP WATER

Date una zambullida y activa el cristal que hay en el lecho marino (1). Luego, salta la roca hacia la derecha e introdúcete por el pasadizo subsiguiente, donde deberás dirigirte preferiblemente a la izquierda y abajo, sin olvidarte de tomar aire en las diversas grutas. Fíjate bien hasta encontrar una ostra como esta (2), pues al lanzarla un sónar libera una burbuja que rellena simultáneamente tu vida y tu oxígeno.

Y finalmente, otro de los aburridos habitantes marinos (3). Nada menos que una inmensa molécula de ADN que charla hasta por los codos , y cuyo rollo se puede sintetizar en que si haces lo que él te pida, te dará información . (No penséis mal, simplemente hay que buscarle una simple perla).



FASE 8
THE CITY OF FOREVER

Nada hacia la derecha hasta encontrar la estatua (1) y lánzala un sónar para que te permita pasar hacia arriba a través de la pared.

Una ostra (2) rellenará tus pulmones y vida si la golpeaos con una onda de sónar. A dicha ostra deberás regresar en numerosas ocasiones, pues lo que viene a continuación no es en absoluto sencillo. Debido a que las corrientes bloquearán tu camino, deberás conducir con habilidad las piedras por el laberinto (3) de tal manera que caigan una sobre otra y puedas continuar tu camino empujándolas.

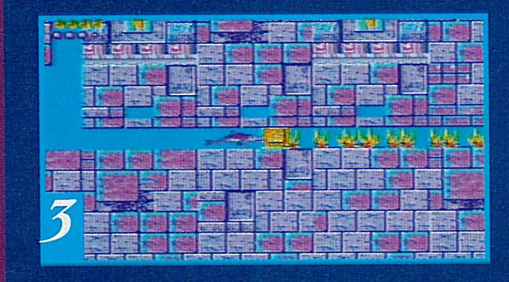
Continua tu camino hacia arriba, saluda a la siguiente estatua, y con un acrobático salto llegarás a un nuevo cristal, y de allí a una fastuosa máquina del tiempo (4), que activaras lanzando tu genuino sómar contra ambas antenas.

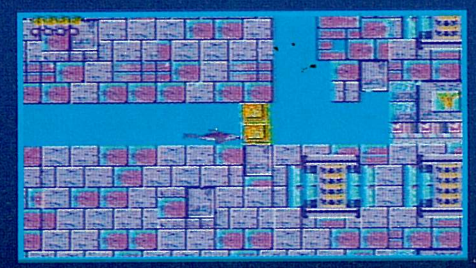
Tras un breve viaje a la era prehistórica, deberas saltar con todas tus fuerzas fuera del agua y lanzar una onda de sónar para que un pterodáctilo te de un viajecito (5).

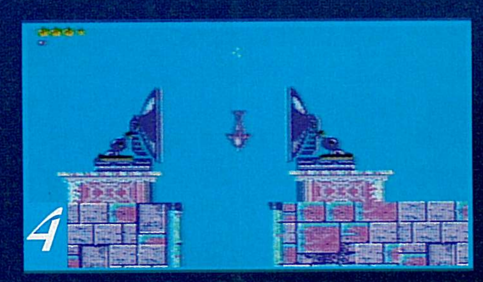
Luego, sumérgete hasta el mismo fondo y activa el cristal que allí encontrarás. Sube a tomar aire, y vuelve a bajar, pero esta vez por el camino de la izquierda. Atento a la ostra que rellenará vida y pulmones, pues será imprescindible recargar antes de enfrentarte a la siguiente prueba de habilidad, como empujar las sempiternas rocas de manera que limpien el camino de algas y bloquean el paso a la piraña caníbal. Si has llegado hasta aquí, no te dará el menor problema. Desde allí a la salida no hay más problemas.







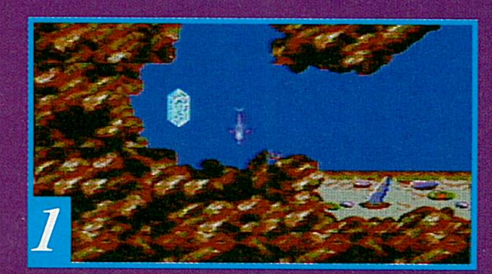






FASE 9
DARK WATER

Salta la roca de la derecha con una grácil cabriola y baja hasta el lecho marino activando los cristales a tu paso (1).



Sube a tomar aire y cuando vuelvas a descender notarás que el molesto cristal que antes bloqueaba tu camino se moverá con una sencilla onda de sónar.

Un enorme caballito de mar saldrá a tu encuentro (2). El truco para derrotarle es lanzarle varias embestidas nada más aparezca en pantalla, sin darle tiempo a reaccionar. Luego, un complicado laberinto en el que deberás moverte a toda velocidad y buscar atentamente las bolsas de aire entre las rocas, pues sin respirar un par de veces es imposible salir con vida (3).

Y al final de todo, otro parlanchín sin solución. Y esta vez se trata nada menos que de la molécula de ADN gigante, que se ha puesto en plan chula y habrá que darla una buena lección antes de pasar de fase. Golpèala una vez. Verás que el trozo de su cuerpo en que has impactado (una bolita de colores) se pondrá intermitente. La cosa está en dar a esa bolita en particular unas cuantas veces, con el inconveniente de que se mueve continuamente. Complicadillo, pero con uin poco de práctica puedes hacerlo.



FASE 10
ORIGIN BEACH

Huelga de buses en el océano Pacífico, así que deberás llamar de nuevo al pterodáctilo y dar un paseo por los aires. Se trata esta de una fase de mero trámite con escasa dificultad y ningún elemento innovador respecto a las anteriores.

Baja hasta activar el cristal (1), y a continuación toma el conducto de la izquierda. En la esquina superior izquierda encontrarás el segundo cristal para activar (2). Y para colmo de originalidad, las inefables piedras prestas a ser empujadas de tal manera que caigan una encima de la otra y bloqueen la salida de la piraña. Y que inventen ellos....





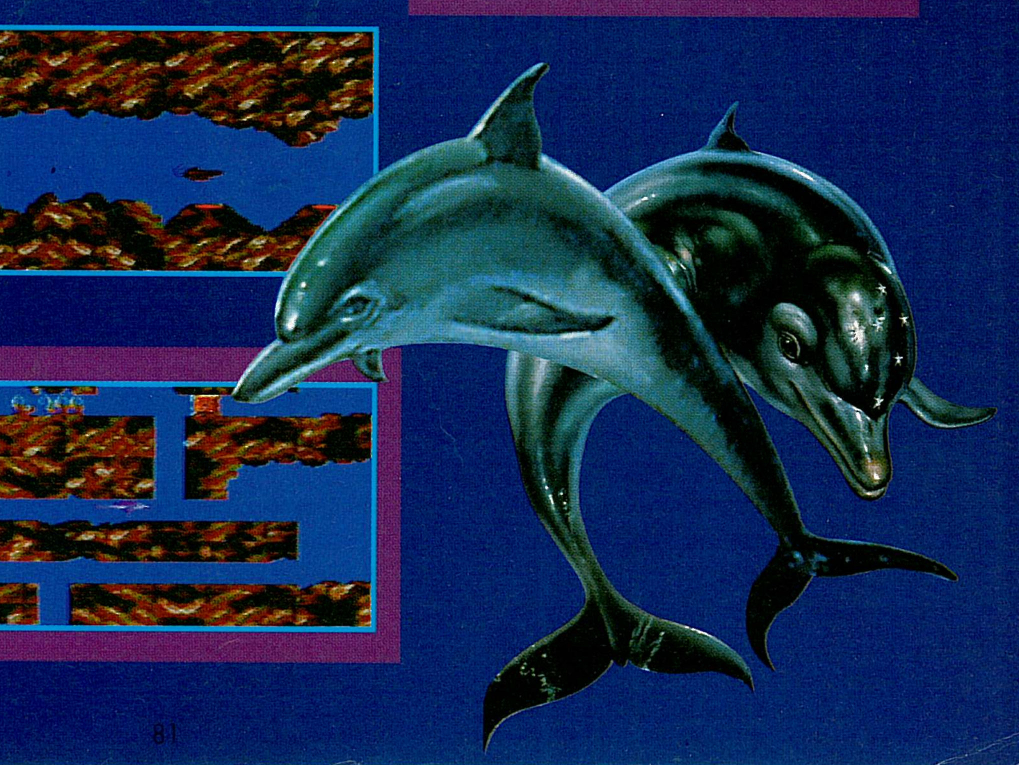
FASE 11
MARBLE SEA

Si recordáis, en fases anteriores llegastéis a un trato con la molécula de ADN: ella os daría información si a cambio le traíais su juguete favorito. Pues ahora es el momento de llevarle dicho juguete (una perla).

Empuja la perla a golpes de sónar

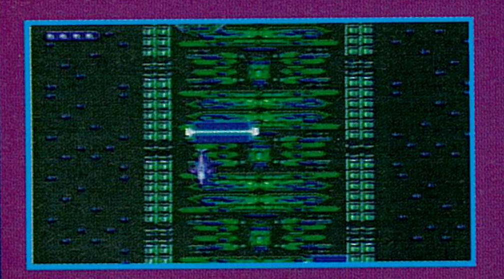


hacia la derecha por el estrecho corredor. Tú deberás pasar de un salto sobre las rocas. Luego condúcela hasta la entrada del pozo que hay en el lecho marino. y empújala a través de los conductos estrechos. Dado que este delfín está (como la plantilla de esta revista) un tanto entrado en carnes, deberéis separaros de vez en cuando para que el delfín encuentre unos pasajes más anchos. De imprescindible ayuda resultarán las conchas que recargan vida y pulmones. A cambio de tu esfuerzo, la molécula de ADN te recompensará con la información necesaria para continuar el juego.



FASE 12
THE TUBE

Sencilla, y bastante poco que contar. Deberemos ascender por una larga cañería sin otra misión que esquivar las plataformas (si nos atrapa el scroll somos peces enlatados) y destruir los ingenios enemigos a golpe de sónar. Puro arcade.





FASE 13
THE MACHINE

Al igual que la anterior, tiene poco de estrategia y sí mucho de arcade, pero se trata sin duda de una de las fases más difíciles de este juego. Nadaréis por el interior de una siniestra máquina perseguidos por un velocísimo scroll multidireccional en el que deberéis andar rápidos de reflejos para no resultar aplastados contra las paredes de la máquina. Para colmo seréis perseguidos por unas sepias alienígenas a las que no deberéis dedicar demasiada atención si no queréis que os pille el toro. Al final hay que introducirse por una abertura en el extremo inferior izquierdo, tras la cual os espera nada más y nada menos que el siniestro enemigo final.



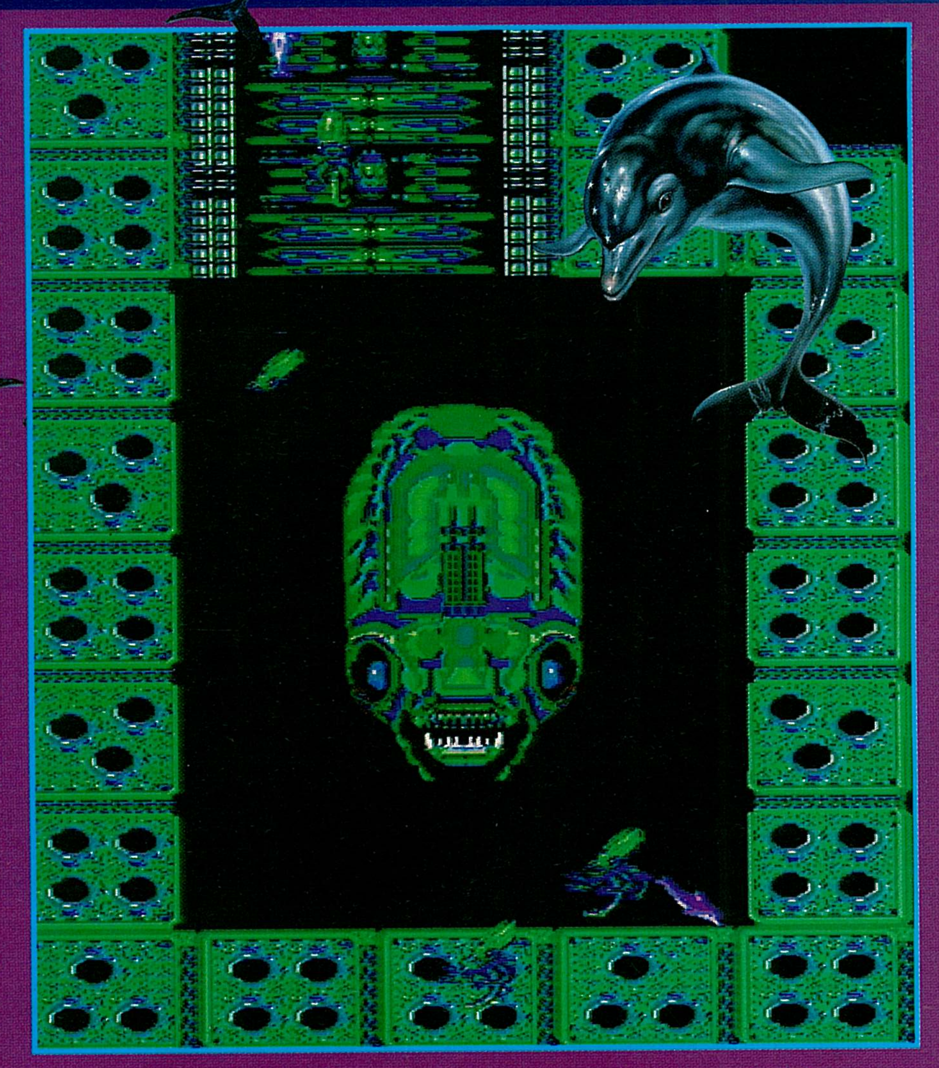


FASE 14
THE VORTEX

Por fin, cara a cara con el villano que ha secuestrado a toda la parentela marina. Su aspecto quizá os aterrorice, pero a mi me recuerda a cierto enemigo de la serie de películas «Alien».

Inicialmente deberéis golpear sus enormes y repulsivos ojazos con golpes de sónar, hasta destruirlos. Dicha operación se verá interrumpida continuamente por las sepias de marte, a las que con dos ondas de sónar podréis cocinar a la plancha.

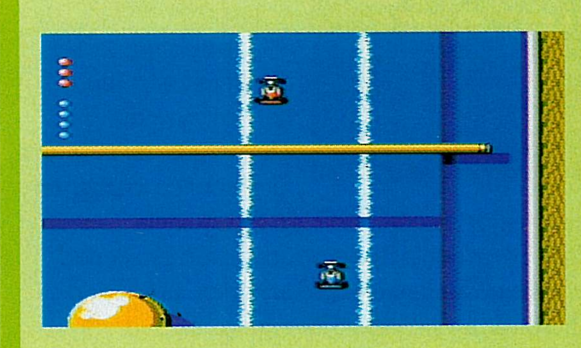
Luego, cuando los ojos estén a la funerala, dedicaos a embestir su grotesca mandíbula. Alrededor de diez arremetidas, y el bicho perecerá y vuestro nombre se transmitirá de generación en generación junto al de los grandes héroes de la historia: Moby Dick, Tiburón 3, el pato Donald, Chanquete y Julio Salinas





MASTER SYSTEM

MIICRO MACHINES
Ganar todas las carreras



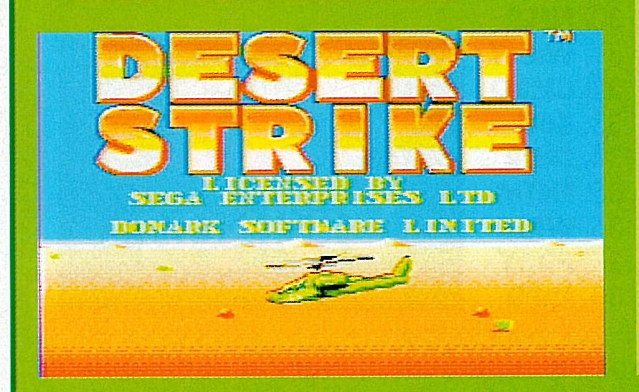
No hay otro juego tan divertido y jugable como este, además de ser completamente adictivo. Así que seguid nuestro truco para conseguir **ganar todas las carreras**.

Nada más empezar la carrera en una de las mesas del desayuno, da una vuelta en sentido contrario, automáticamente ganarás todas las carreras.

DESERT STRIKE
Pasword de fase

Ya tenemos los códigos de uno de los mejores juegos para Master System. Ahora ya nadie tiene excusas para no acabar con el malvado dictador.

CAMPAÑA 2: **QQGRJMP**
CAMPAÑA 3: **QPLAOJR**
CAMPAÑA 4: **QPCEAQW**



SONIC CHAOS



Vidas infinitas

Ya solo le faltaba esto a nuestro amigo Sonic. Gracias a este código de Action Replay, el erizo más famoso de todos los tiempos podrá contar con **vidas infinitas** durante todo el juego. Apuntadlo bien: 00C29903.

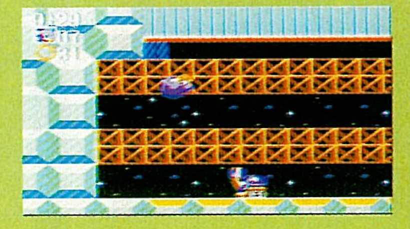
Acabar con los jefes de fase

Para destruir a los dos primeros **jefes de fase** seguid al pie de la letra estas instrucciones, que a continuación os presentamos.

TURQUOISE HILL

Para destruir al jefe debéis dañarle ocho veces con el ataque supersónico.





GIGAPOLIS

Tenéis que golperle en la cabeza ocho veces, esquivando las pelotas que tira.



MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE 3



Empezar con ocho vidas

Entrad primero en el menú de opciones. En este menú, seleccionad el apartado "players" y en el pad 2 presionad arriba, A, B, y C simultáneamente. Después, en el pad 1 presionad derecha. Si lo habéis hecho correctamente, empezaréis con la fastuosa cantidad de 8 vidas.



Cómo jugar con Shiva

Uno de los trucos más curiosos, es la posibilidad de jugar **como el "rarito" jefe de final de fase Shiva**. Para ello, justo después de derrotarle debéis presionar y sujetar el botón B. Mantenedlo pulsado hasta que seáis derrotados y llegue el momento de continuar. Si lo hacéis, ahora jugaréis como el propio Shiva.



Cómo jugar con Roo

Si estáis cansados de empezar a jugar con los mismos personajes, cuando es el simpático **canguro Roo** quien mejor os cae, realizad la siguiente operación. En la pantalla de presentación presionad arriba y B simultáneamente. Sin soltarlos, presionad Start. Ahora, en la selección de jugadores podréis **elegir tambien a Roo**.

DUNE II BATTLE FOR ARRAKIS

Paswords para Atreidas

Hemos logrado acabar las operaciones en la ciudad de Atreidas y aquí están los códigos.



2. **DIPLOMATIC**
3. **SPICEDANCE**
4. **ETERNALSUN**
5. **DEFTHUNTER**
6. **FAIRMENTAT**
7. **ASSLIKENNY**
8. **SONICBLAST**
9. **DUNERUNNER**



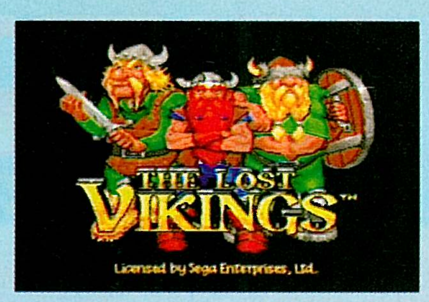
THE LOST VIKINGS

Paswords de nivel

Sabemos que tenéis una asombrosa capacidad de razonamiento y que vuestra lógica está fuera de toda duda, pero los chicos de Interplay lo han puesto muy, pero que muy difícil. Pero para todo en esta vida hay solución, y aquí tenéis algunos de los passwords para este cartucho tan fascinante. No os preocupéis, que el mes que viene os ofreceremos muchos más. De momento, apuntad estos:

22. **PLNG**
23. **BTRY**
24. **JNKR**
25. **RVTS**
26. **CBLT**
27. **HOPP**
28. **SMRT**
29. **V8TR**
30. **NFL8**
31. **WKYY**
32. **CMBO**
33. **8BLL**
34. **TRDR**
35. **FNTM**
36. **WRLR**
37. **PDDY**
38. **TRPD**







MEGA CD

JURASSIC PARK

Un cine asombroso



Nuestros redactores han trabajado largo y tendido para ofreceros este truco para la aventura prehistórica más espectacular. La nueva sorpresa es la posibilidad de ver **una especie de cine**. Para ello es necesario tener una roca grande y la tarjeta de acceso blanca. Después, dirigirse a la sala de control de centro de visitantes y atravesar la puerta con la tarjeta. Cuando veáis el monitor principal, llevar la gran roca al centro de la pantalla y... preparaos para la pequeña sorpresa que os ofrecerá el anteriormente citado monitor.

PUGGSY

Passwords de nivel

Bueno, ha llegado el momento de ofreceros unos cuantos códigos que os permitirán llegar a **algunos niveles secretos**.

123 765 444
177 075 537
457 337 735





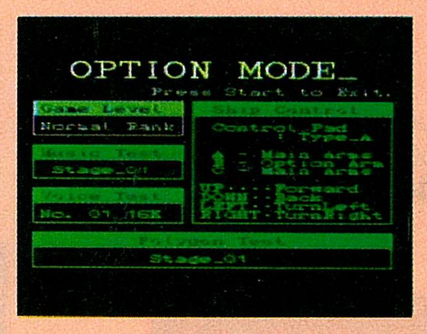


SILPHEED

Opción secreta

El truco para elegir fase que os mostramos hace un par de números era bastante difícil, así que probad este que os ofrecemos en este TodoSega. En la pantalla Game Start/Options, iluminad Options y presionad en el segundo pad A, B y C simultáneamente.





WONDERDOG

Passwords de niveles



Aquí van unos cuantos passwords de nivel, para que no os perdáis.

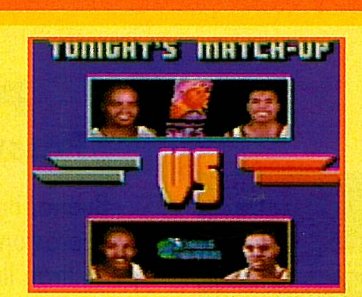
Dogsville: **MYSTIC**
Loony Moon: **LEDZEP**
Planet Weird: **REEVES**
Planet Kninus: **WOOPIE**





GAME GEAR

NBA JAM



Por supuesto, la versión portátil no se iba a quedar sin sus corespondientes trucos. Así pues, tomad buena nota de todas estas claves, que deberéis realizar siempre en esta pantalla de "Tonight´s Match-Up".

Power up Defense

POWER UP
DEFENCE

Pulsa cualquier botón 5 veces. y espera a que aparezca esta pantalla. Te dará **más capacidad defensiva**.

Power-up Dunks

Pulsa cualquier botón 13 veces mientras giras el pad 360 grados hasta que desaparezca la pantalla de Match-Up. Podrás hacer **espectaculares mates**.

POWER UP
DUNKS

Power up Fire



Pulsa cualquier botón 7 veces y después manten pulsados el botón 2 y arriba hasta que desaparezca la pantalla de Match-Up. Así, realizarás unas **jugadas alucinantes**.

Power-Up Intercept

POWER UP
INTERCEPT

Pulsa 15 veces cualquier botón mientras realizas giros de 360º con el pad de control. **Robarás más balones**.

Power-up Turbo

Pulsa 15 veces o más cualquier botón, y depues pulsa izquierda hasta que aparezca esta pantalla. Mantendrás el Turbo continuamente.



Power up Show Shot

POWER UP
SHOW SHOT

Para conseguir que aparezca el **porcentaje de aciertos en el tiro** pulsa cualquier botón una vez y luego manten pulsados el botón 2 y abajo hasta que aparezca esta pantalla.

Power up Juice Mode

POWER UP
JUICE MODE

Pulsa cualquier botón 13 veces y después manten pulsados los botones 1, 2 y abajo hasta que desaparezca la pantalla de Match-up.



VUESTROS TRUCOS

MEGA DRIVE

Dragon Ball Z

Elige a Likum, cuando estés combatiendo haz el siguiente movimiento: derecha, izquierda, derecha y B. Likum brillará y desde ese momento serás invencible durante 45 segundos.

Raúl López García. Madrid

Lost Vikings

Passwords de nivel:

1.- El zoo	4.- La fábrica
STRT	**JLLY**
GR87	**PLNG**
TPLT	**BTRY**
GRND	**JNKR**
2.- Prehistoria	5.- El absurdo
LLMO	**NFL8**
FLOT	**WKYY**
TRSS	**CMBO**
PRHS	**8BLL**
3.- Egipto	6.- Nave
QCKS	**TFFF**
PHRO	**FRCT**
CIRO	**4RN4**
SPKS	

Aránzazu González Sáiz, Valladolid

Toe Jam & Earl

Introduce este password: **PDAQI-AK8EIR**. Irás al nivel 9 con tres artículos de Lamont, cuatro vidas y un montón de Funks, monedas y aspiradoras.

Fco Javier González Ortega, Madrid

Zool

En cualquier momento del juego pulsa pausa y presiona C, derecha, A, B, B, A, izquierda, izquierda, A, derecha, abajo, cuando desactives pausa, pulsando arriba pasarás de fase y derecha cambiarás de nivel.

Miguel Juan Pujol., Baleares

MEGA CD

Night Trap

Para **ver al grupo de** programación de Digital Pictures responsable de Night Trap: acaba una partida y espera que pasen los títulos de crédito. Tras esto verás en pantalla un mensaje que dice: "In memory of David I. Hassenfield". En este momento, presionad: arriba, A, A, A, A, y A.

Oskar Irmler Gómez, Navarra

GAME GEAR

Lemmings

Para **elegir nivel**, enciende la consola y pulsa los botones 1 y 2, y presiona arriba, abajo, izquierda, dercha, arriba, abajo, izquierda y derecha. Oirás un sonido. Ve a la pantalla de passwords y encontrarás la opción elegir nivel.

Josep Masallé Feliu, Gerona

Sonic II

Para **seleccionar fase**, realiza lo siguiente: después del logotipo de Sega, cuando aparezca un óvalo con Sonic y Tails corriendo y el doctor Robotnik se lleve a Tails, antes de eso aprieta a la vez: START, 1, 2 y arriba, abajo, izquierda y derecha. Mantenlos apretados. Enseguida aparecerán Sonic y Tails en un círculo y PRESS START BUTTON. Después se oirá un pitido. Luego, **podrás elegir fase**. Pulsa arriba y abajo según la fase que desees.

Elena Martín Rúiz, Madrid

MASTER SYSTEM

Gauntlet

Si estás jugando en el modo dos jugadores, en la fase del tesoro entrad sólo uno, así el otro dispondrá de **todo el tiempo** que desee para recoger todas las arcas del tesoro.

Marco Antonio Paratcha La Coruña

Masters of Darkness

En la pantalla de presentación, pulsa el botón 1, botón 2 y arriba. Aparecerá una **pantalla de opciones**, en la cual podrás elegir nivel, fase, vidas, tipo de sonido e inmunidad.

Javier Rodriguez Ruiz Capillas, Pontevedra



¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.



¿Qué tal las vacaciones? ¿Mucho calor, verdad? Bueno, pues tranquilos porque desde TodoSega seguiremos contribuyendo a que paséis un verano más refrescante. Todo porque desde esta sección -"La Pincelada"-, seguimos regalando exclusivas camisetas y una fascinante mochila para el dibujo del mes. Ya sabéis, si queréis ser conocidos como los artistas de la generación del videojuego, enviadnos vuestras obras maestras a: Hobby Press S.A. TODOSEGA.

C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

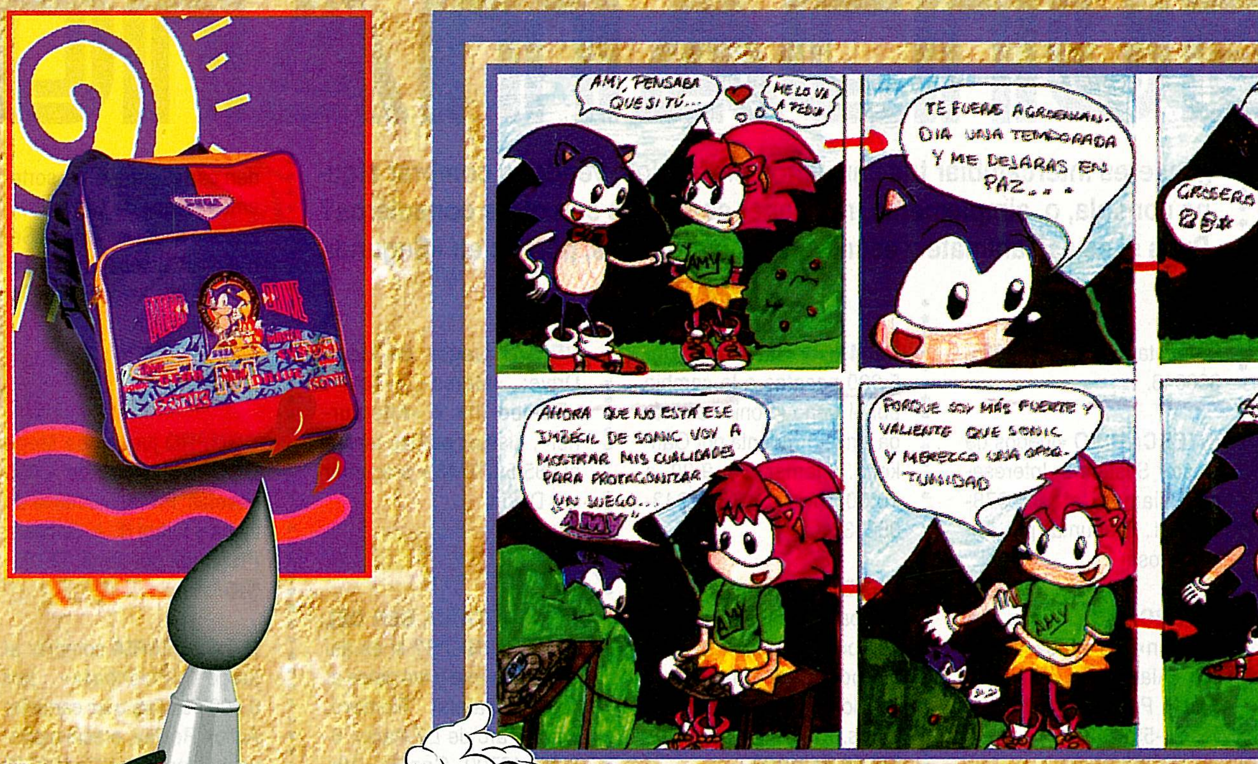
Indicando en el sobre: GRAFFITI



Pablo de María (Madrid)



David Tinoco Marmelo(Badajoz)





Akane Tendo (Madrid)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Aquí lo tenéis, el divertido dibujo acreedor de «La Pincelada del Mes». Este verano no hay nada más apetecible que ponerse la mochila que regalamos y salir a lucirla, para ello has exprimido tus neuronas en busca de un dibujo que sea elevado a la categoría de obra maestra. Nuestras más sinceras felicitaciones, Akane.



Angel Gomez Vera (Sevilla)

Alberto Riera Sánchez (Gijón)



Carlos García Domínguez (Madrid)

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda

VENTA

VENDO Mega Drive con lote de juegos: «Mortal Kombat», «Sonic», «Another World», «Ex-Mutants», «Quackshot» y «Ecco the Dolphin». Todo por sólo 20.000 pesetas. Preguntar por Iñaki. TF: 977-693322.

VENDO Game Gear recién comprada, con adaptador a la luz, 4 juegos, convertidor Master System y 2 juegos de ésta por 15.000 pesetas. Llamar de 14:00 a 15:00 horas. Preguntar por Alex. TF: 91-7778571.

VENDO «Thunder Force 4» de Mega Drive por 3.990 pesetas. Sólo Zamora. Llamar al TF: 988-511200. Preguntar por Manuel Angel. Llamar de 16:30 a 17:30.

VENDO Mega Drive bastante nueva con dos pads y dos juegos: «Sonic» y «Aladdin» por sólo 26.000 pesetas. Llamar al TF: 93-5553997. Preguntar por Roger. Sólo Barcelona.

INTERCAMBIO

INTERCAMBIO Juego «Columns» de Game Gear por juego «Micromachines». También de Game Gear. Preguntar por Noé. TF: 985-360048.

INTERCAMBIO «juegos de Master System II. Interesados llamar al TF:978-844091. Preguntar por Antonio José.

INTERCAMBIO Ecco the Dolphin» de Mega Drive, por «Aladdin» o por «Cool Spot». Preguntar por Jose. TF: 96-5522637.

INTERCAMBIO «Jurassic Park» de Mega Drive, en muy buen estado por uno cualquiera de éstos: «NBA Jam», «Barkley Jam», «Eternal Champions», «Street Fighter II» y «Virtua Racing». URGENTE. Preguntar por David. TF: 91-6966668.

VARIOS

CAMBIO«Megaman X» por «Actraiser 2» o por el nuevo del «Bugs Bunny», también lo vendo. Tengo 5 juegos más igual de buenos, para venderlos. Preguntar por Grego. TF: 977-381050.

COMPRO Game Boy por 5.000 pesetas o lo cambio por el juego «Sonic» de Mega Drive. Pregunta por Garikoitz. Llamar de 9:00 a 10:00 horas. TF: 943-352038.

VENDO consola con 650 juegos grabados en memoria por 10.000 ptas, o cambio por Mega Drive. Zona de Elche, Alicante o alrededores. Preguntar por Raúl. TF: 96-5421100.

VENDO O CAMBIO el juego «Regreso al Futuro III» de Master System II, por 2.500. Preguntar por Antonio. Llamar de 15:30 a 22:00 horas al 91-4084324.

ME GUSTARÍA cambiar o vender Master System II con 4 juegos: «Golden Axe», «Terminator», «Ninja Gaiden» y «Aladdin». Vendo por 15.000 pesetas o cambio por Game Gear por lo menos con dos juegos. Escribir a: Juan Manuel Montera Melgor, c/Murillo, bloque 2-2º A. 41410. -Carmona- (Sevilla).

VENDO juegos de Mega Drive: «Mercs», «Toki», «Rambo III» y «Afterburner». Llamar por las tardes al 985-5920748 y preguntar por Delfín.

CLUBS

¿TE GUSTARIA SER DEL CLUB SONIC'S? si es así envía una foto y tus datos a: Jesús Calafat Romero, Plaça Parc de L'Estacio, 6-8-20. 46700 -Gandía- (Valencia). TF: 96-2870821.

SI TIENES una consola de 8 bits y quieres formar parte del club "JAKER". Si quieres conseguir trucos, regalos, etc.. Llama al 93-3477103 y pregunta por Dani.

CLUB PC-SEGA quiero formar un club de PC y Mega Drive. Habrá carnet, trucos, juegos, etc... Para pasar a formar parte de este club llama al TF: 96-1203373.

CLUB SUPER GAMEMEGA para Mega Drive y Game Boy. ¡ATENCIÓN! a los 30 primeros que me manden carta, entre ellos sorteamos juegos de Game Boy. Escribe a: Javier Ortega Serrano, c/Cristóbal Colón, 34-3º B. 11201 -Algeciras- (Cádiz).

COMPRA

COMPRO juegos de Mega Drive por menos de 4.000 pesetas. Preferiblemente de lucha y fútbol (E.A. Soccer). Preguntar por Jordi. TF: 93-6407597.

ME GUSTARIA comprar el juego «Flashback» por 6.000 pesetas o un cartucho Action Replay, precio a convenir. Llamar al 957-101746 y preguntar por David.

COMPRO los juegos para la Game Gear: «Paper Boy», «James Bond 007: the Duel», «World Cup Soccer» y «Crash Dummies». En buen estado. Pagaría 1.500 pesetas. Sólo Barcelona. Preguntar por Carmen. TF: 93-4500165.

COMPRARÍA juegos de Mega Drive: «The Incredible Hulk» y «Streets of Rage 3». Preguntar por Daniel en el TF: 96-3722820. Precio de compra 6.000 pesetas. Llamar de 16:30 a 17:30 horas.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ....................PROVINCIA....................TLF.....................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

Suscríbete a 

Te quedarás con toda la "clase"

Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.


SUPER STREET FIGHTER II
FEI LONG
"El Kamikaze"
DEE JAY
"La Bestia Negra"
40 MEGAS en ACCION
CAMMY
"Ojos de Gata"
T. HAWK
"Perro Rabioso"
SOLO PARA VALIENTES
RYU "El Vengador"
ZANGIEF "Sansón"
BALROG "La Maza"
M. BISON "Coronel Muerte"
BLANKA "Malas Púas"
SAGAT "El Ogro de Siberia"
CHUN LI "La Indomable"
DHALSIM "El Brujo"
GUILE "Marine Loco"
VEGA "Mr. Garflo"
E. HONDA "Maremoto"
KEN "La Furia"
¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate.
Llega la madre de todas las peleas.
¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!!.
Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.
¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.
No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción a un precio que va a pegar muy fuerte.
Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Figther II es tu juego.
Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC.
La gran pasada. ¡Consíguelo ya!.
SEGA MEGA DRIVE
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.
SEGA
BIENVENIDOALPROXIMONIVEL
Unitros